

DVD

JOC^(uri)
FULL!



+ **EVE**
ONLINE

TRIAL DE 14 ZILE

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Iulie 2006

13,5 LEI NOI (135.000 LEI)

E DOAR ÎNCEPUTUL!

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Valve ne propune noua formulă unu în trei

LEGENDĂ SAU NU?

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Din Vaselina istoriei, un Univers se naște

ÎN SFÂRȘIT, UN ADEVĂRAT ASASIN!

HITMAN BLOOD MONEY

Bani pătați și un joc sângeros de bun

preview



18

HUXLEY



spec

12

DUNGEONS AND DRAGONS PNP



test comparativ

70

USB WIRELESS: CONEXIUNI INVIZIBILE



6421887200668 07



Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

**În colaborare cu
LEVEL**

Singura emisiune radio
despre jocuri de PC și
console.

Ascultă despre și câștigă
cele mai tari jocuri ale
momentului la Fanatic vs
Fanatic.

Află totul despre Anarchy
Online și câștigă o mulțime
de premii așa cum vrei.

În fiecare sâmbătă
în rețeaua **Radio Mix**



Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:

Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial

Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-şef :

Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactor-şef adjunct:

Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:

Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloea (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică şi DTP:

Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie

Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:

Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:

Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:

Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:

Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:

Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:

O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:

Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 25.000 de exemplare.



Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octombrie 2005), LEVEL are 105.000 cititori/număr.

INSERENŢI DIN ACEST NUMĂR:

Fanatic Gamer	C2
Best Distribution	21
Motor Presse	29
Autoshow	63
K-Tech	75
Flamingo Computers	C4

So long and thanks for all the fishes!

Să mă bazez pe altceva decât pe propriile picioare în drumul dintre casa mea şi redacţie mi se pare deplasat. Singurele momente când am făcut-o (mai exact, am luat un taxi) a fost atunci când ploaia nu mă lăsa să ies neudat din redacţie. Aşa că, timp de cinci ani am mers pe aceleaşi două cărări. Treci strada cu ochii după maşini, te uiţi la reflectorul de pe Tâmpa (pentru că multe dintre aceste drumuri au fost făcute noaptea), bagi bărbia în piept, dai drumul la muzică, mergi până aproape de Poliţie, faci dreapta şi intri în prima clădire ce îţi iese în faţă. Urci scările (o dată, stânga, încă o dată), deschizi uşa, tragi cardul, opreşti alarma şi aprinzi lumina. Saluţi pe cine găseşti încă muncind, mai mergi câţiva paşi şi deschizi uşa către redacţia LEVEL.

Acum cinci ani eram îngrămădiţi într-o jumătate de cameră, iar toată editura ocupa un etaj. Acum ne lăfăim în ditamai redacţia şi ne plimbăm printre două etaje şi un parter. Mulţi au plecat şi mai mulţi au venit. Sunt câţiva care sunt aici de când lumea şi mulţi alţii care încă se mai acomodează.

Important este că toţi cei care au trecut pe aici au transformat revista dintr-o problemă financiară (pentru că, din păcate, aşa era) într-un succes ce se consolidează pe zi ce trece. Nu i-am cunoscut pe toţi, dar Pepper, Mike, K'shu, Claude, Sebah, Koniec, Locke, BogdanS, cioLAN, Rzarectha şi KiMO sunt cei alături de care mi-am petrecut ultimii cinci ani şi nu regret nicio clipă.

Gândul de a mă despărţi de ceea ce am considerat a doua casă timp de cinci ani nu este uşor de acceptat, însă unele lucruri trebuie să meargă mai departe. Fără nici un fel de regrete, ci doar cu foarte, foarte multe amintiri plăcute. Aş fi preferat un editorial scurt, fără excese de sentimentalisme, însă atâta amar de timp, atâtea momente şi atâţia oameni merită ceva mai mult. Iar lucrul cel mai important este că vă merită în continuare pe voi.

Consider că, personal, am făcut tot ce mi-am propus aici şi sper să nu vă fi dezamăgit. Iar acum a venit momentul să scriu ultimele cuvinte semnate Mitza în LEVEL. Pentru toţi cei pe care i-am întâlnit în aceşti ultimi cinci ani şi pentru cei ce mi-au făcut onoarea de a citi aceste rânduri: Vă Mulţumesc.

■ Mitza

TOP 3 / REDACTOR

**Mitza**

1. Half-Life 2: Episode One
2. Hitman: Blood Money
3. Rise of Nations: Rise of Legends

**cioLAN**

1. Rise of Nations: Rise of Legends
2. D&D Online: Stormreach
3. Hitman: Blood Money

**BogdanS**

1. ViewSonic N3260W
2. Altec Lansing AHS615
3. Packard Bell EasyNote V7415

**Locke**

1. Rise of Nations: Rise of Legends
2. D&D Online: Stormreach
3. Ship Simulator 2006

**Marius**

1. Half-Life 2: Episode One
2. Rise of Nations: Rise of Legends
3. Red Orchestra: Ostfront 41-45

**Rzarecra**

1. Hitman: Blood Money
2. Rise of Nations: Rise of Legends
3. Sensible Soccer 2006

**KIMO**

1. Half-Life 2: Episode One
2. Red Orchestra: Ostfront 41-45
3. Hitman: Blood Money

Demo

Cars
Cramgene
Hitman: Blood Money (DVD)
Pacific Storm
Rush for Berlin (DVD)
Sensible Soccer 2006 (DVD)
Titan Quest

MODs

Chase The Chicken (UT2004)
Ravenholm - The Lost Chapter (Half-Life 2) (DVD)
Rome: Total Realism patch v6.2 (Rome: Total War) (DVD)

Filme

Age of Conan (DVD)
Assassin's Creed (DVD)
Brothers in Arms 3: Hell's Highway (DVD)
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
CivCity Rome
Crysis (DVD)
Dark Messiah of Might and Magic (DVD)
Dirty Harry
Fable 2 (DVD)
Final Fantasy XIII (DVD)
Gears of War
God of War 2
Hellgate London (DVD)
Half-Life 2: Episode 2 (DVD)
Huxley (DVD)
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (DVD)
Resistance: Fall of Men
Sam & Max
Scarface: The World Is Yours
Splinter Cell: Double Agent
Tekken 6
The Fast and the Furious: Tokio Drift (DVD)
The Club (DVD)
Unreal Tournament 2007
Warhammer 40,000: Dawn of War - Dark Crusade (DVD)
Warhammer: Mark of Chaos (DVD)
Wii (DVD)

Imagini

Battlefield 2142
Supreme Commander
The Witcher

Wallpaper

Assassin's Creed
Half-Life 2: Episode One
Sin Episodes: Emergence

Screensaver

Heroes of Might and Magic V

Driver

ATI Catalyst 6.5 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 84.21 (DVD)

Patch

Age of Empires III v1.07
Vampire: The Masquerade - Bloodlines v2.3 (neoficial) (DVD)
Desperados 2: Cooper's Revenge v1.01 (DVD)

Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.10 (DVD)
Hitman: Blood Money
Heroes of Might and Magic V v1.01 (DVD)
The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.1
Tomb Raider: Legend v1.2 (DVD)

Antivirus

Anti Trojan Elite 3.7.2 (DVD)
Kasperski Antivirus Personal 6.0.1.321 Beta

Freeware

ATI Tray Tools 1.0.5.880 RC
FlashGet 1.72 build 128
IrfanView 3.98
RivaTuner 2.0RC16
Mozilla Thunderbird 1.5.0.4 Final
Winamp Full 5.23 Final
XP-Antispy 3.96

Shareware

1Click DVD Ripper 2.03
Movies Extractor Scout 2.22a
PowerStrip 3.66.564 Beta
SuperDVD Player 4.0.5b

EXTRA

EVE Online (Trial 14 zile) (DVD)
Tremulous (versiune completa) (DVD)
Zelda Classic (versiune completa)
LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acestora într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusurilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc(uri) Full!!!

Massive Assault

Strategiile pe ture au fost și vor fi în continuare un excelent exercițiu al minții. Massive Assault este acel gen de TBS în care AI-ul te va face de râs la început, însă cu puțin exercițiu vei ajunge să-i sari de gât vecinei de bucurie când, în fine, realizezi că ai anticipat corect poziția aliatului său secret. Dacă ai fost și un fan al seriei Battle Island, cu siguranță nu vei fi dezamăgit de acest joc dedicat celor care vor să-și exploreze limitele.



Eve Online

S-au spus atâtea în LEVEL despre Eve Online încât aproape că nu mai are niciun sens să intrăm în amănunte. Totuși, e bine de menționat că este cel mai original MMORPG în acest moment, iar cei care-l joacă în mod constant îl consideră și cel mai bun făcut vreodată. Noi subscriem și vă invităm să vă lămurii exact de ce, pentru că faptele vorbesc de la sine.

!!!ATENȚIE!!! CD-KEY-ul jocului se află inscripționat NUMAI pe DVD-ul revistei, pe două rânduri.

IULIE 2006

Editorial Știri

3

6

SPECIAL

Dungeons and Dragons PnP

12

PREVIEW

Huxley
Marvel Ultimate Alliance
Call of Juarez
DarkStar One

18

22

24

26

REVIEW

Half-Life 2: Episode One
Ship Simulator 2006
Sensible Soccer 2006
Hitman: Blood Money
Stacked with Daniel Negreanu
Dungeons & Dragons Online: Stormreach
Red Orchestra: Ostfront 41-45
Rogue Trooper
Rise of Nations: Rise of Legends

30

34

36

38

44

46

50

52

54

MODs

Rome: Total Realism
Chase the Chicken
Ravenholm - The Lost Chapter

58

59

59

ONLINE

Pirat vs. original

60

SOFTWARE

RSS/Atom Readers

62

CONSOLE

PS2

Outrun 2006: Coast 2 Coast

64

HARDWARE

ASUS PhysX P1/128M/GRAW/A

66

Packard Bell EasyNote V7415

66

LiteON SLW-831SX

67

D-Link Wireless Pocket Router/AP

67

Wacom PenPartner2

67

Ovislink AirLive WMU-6000FS

68

ViewSonic N3260W

68

RTX DualPhone VoIP Dect

68

Hercules XPS 2.160

68

Altec Lansing AHS615

69

DrayTek Vigor 2800VG

69

Hercules DJ Control MP3

69

Saitek Eclipse Keyboard

69

Conexiuni invizibile

70

Get Mobile

Samsung P900

74

Nokia E50

74

BenQ-Siemens M81

74

LIFESTYLE

www.

76

Filme – X-Men The Last Stand

76

Filme – V For Vendetta

77

DVD-uri

77

Patch

79

CHATROOM

80

UBISOFT ȘI TOUCHSTONE TV ÎȘI UNESC FORȚELE PENTRU A DA VIAȚĂ UNIVERSULUI „LOST”

Ubisoft anunță semnarea unui acord de licență cu Touchstone Television, care îi asigură dreptul exclusiv de a dezvolta și publica un joc video inspirat de seria TV „Lost”. Dezvoltat de studioul din Montreal, jocul se va lansa în 2007, pe console și PC.

„Suntem încântați să lucrăm împreună cu Bryan Burk, unul dintre cei mai apreciați regizori de la Hollywood și cu Touchstone TV”, a declarat Yves Guillemot, președinte al Ubisoft. „Faptul că am fost aleși să adaptăm seria deja clasică 'Lost', este cea mai grăitoare dovadă de apreciere pe care un regizor o poate aduce creativității echipelor Ubisoft.”

„Acest acord este o nouă confirmare a importanței brandului Lost”, a afirmat Bruce Gersh, director de dezvoltare al ABC Entertainment și Touchstone TV. „Este o mare plăcere să colaborăm cu Ubisoft pentru a crea o experiență de joc inedită, care să permită fanilor să fie părtași la intrigile și misterele seriei TV”.

„Lost a devenit un adevărat fenomen social grație accentului pus pe psihologia personajelor și pe simboluri”, a afirmat Julia Franz, vicepreședinte executiv al Touchstone Television. „Pentru fanii din toată lumea nu este suficient doar să privească „Lost”. Jocul le va oferi oportunitatea de a extinde acest fenomen și de a-l transforma într-o experiență interactivă unică.”

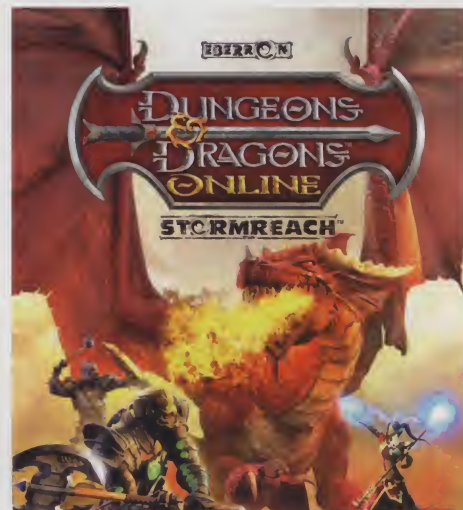
„Mulți dintre noi suntem jucători „hardcore” de ani de zile și șansa de a lucra cu Ubisoft este foarte atrăgătoare”, a declarat regizorul seriei „Lost”, Bryan Burk. „Posibilitatea de a reda universului „Lost” o dimensiune interactivă este copleșitoare. Suntem nerăbdători să participăm la dezvoltarea unui joc pe care, odată terminat, îl vom juca la fel de pasionați și cu aceeași plăcere pe care am resimțit-o la realizarea seriei.”

J.J. Abrams și Damon Lindelof sunt creatorii seriei „Lost” și producători executivi ai acesteia, alături de Bryan Burk, Jack Bender și Carlton Cuse. Acțiunea seriei „Lost” este filmată într-o locație din Hawaii, iar drepturile de televizare aparțin Touchstone Television.

Așteptăm cu nerăbdare un joc după celebrul serial pionieresc, Racheta Albă.

D&D ONLINE SARE ÎN AJUTORUL SINGURATICILOR

Oricine s-a plimbat cu barda scoasă prin Stormreach a observat pe pielea lui că „unde-s mulți, puterea crește”, iar unde-s puțini, crește doar rata mortalității. Majoritatea aventurilor necesitau un party format din cel puțin trei playeri, ceea ce reducea la minimum experiența solo (nu vă gândiți la prostii, băi!). Băieții de la Turbine s-au prins că Locke al nostru, în ciuda pasiunii ieșite din comun pentru MMORPG-uri, este un tip singuratic și misterios care nu pune botul la invitația oricărui n00b și au lansat un update care ușurează considerabil viața celor asemenea colegului nostru. Jucătorii singuratici au căpătat astfel ocazia de a se plimba singuri cuc prin cel puțin douăzeci de dungeon-uri răspândite în zona The Harbor. Fiecare quest beneficiază, pe lângă nivelurile clasice de dificultate (Normal, Hard și Elite), de o opțiune Solo care, odată selectată, reduce numărul monștrilor (dar și comorile) și al capcanelor pentru a oferi o șansă jucătorului de a nu părăsi dungeon-ul doar cu picioarele înaintea. Să fie primit.



GATES ÎȘI IA TĂLPĂȘIȚA. DEFINITIV.

Se pare că Bill Gates s-a hotărât în sfârșit să predea ștafeta și să ducă o viață liniștită și plină de acte de caritate în sânul fundației de binefacere, Bill & Melinda Gates Foundation, înființată în anul 2000. După o „scurtă” perioadă de tranziție de aproximativ doi ani, în care va preda încet-încet, dar sigur, frăiele companiei Microsoft, Bill Gates va înceta să fie cel mai înjurat om din lume și va deveni un bun samaritean. Îi urăm succes în noua lui carieră

și sperăm că pentru fiecare breșă de securitate din Windows cinci somalezi se vor culca sătui în fiecare noapte. Reamintim uitucilor că Microsoft a fost înființată în urmă cu aproape 30 de ani de către Gates și prietenul său Paul Allen și că averea unchiului Gates este cotate la 50 de miliarde de dolari, deși omul nostru a afirmat în mai multe rânduri că intenționează să doneze o mare parte săracilor, asigurându-și astfel o vacanță prelungită în Rai. Apropos, știți bancul ăla cu Gates la poarta Raiului?

Vedeți că n-ați așteptat degeaba, linuxistilor?



COMMODORE: THE RETURN OF

Fanii bărboși și grizonați ai vechilor titluri retro se vor bucura să audă că oamenii de la Commodore International Corporation (www.commodoreworld.com) intenționează să redea numelui Commodore faima de altădată. Ca urmare a unui parteneriat încheiat cu The Content Factory, a luat naștere o nouă companie, Commodore Gaming și, odată cu ea, au încolțit planuri

mărețe. Care sunt acestea, este încă un mister, dar se presupune că mobilele nostalgicilor vor găzdui o serie de jocuri ce vor purta „stampila” Commodore Gaming.



LEVEL TOP 10

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion	229
2. Heroes of Might and Magic V	114
3. World of Warcraft	67
4. Dreamfall: The Longest Journey	42
5. 2006 FIFA World Cup	26
6. Guild Wars: Factions	21
7. Need for Speed: Most Wanted	19
8. Desperados 2: Cooper's Revenge	17
9. Ghost Recon: Advanced Warfighter	12
10. Paradise	9

Iunie
2006

JAGGED FARM SAU POVESTEA PORCULUI DE SUN TZU

Gfi și Monolith Studio ne anunță mândri nevoie mare că au pus garful la treabă și vor coace un RTS cu... porci. Jagged Farm: Birth of a Hero va constitui un prilej de adâncă meditație și va da de gândit țăranului român posesor a una bucată porc. Pe scurt, oamenii de la Monolith ne propun un scenariu apocaliptic în care nefericiții porci, realizând că aspectele neplăcute ale vieții lor aruncă în

umbră plăcerea unei bălăceli pe cînste în noroi, se înarmează și pornesc o cruciadă nemiloasă împotriva clasei care-i exploatează de mii de ani cu furculița și cuțitul. Unica șansă a omenirii este Gluk'Oza, iar Jagged Farm este povestea ei, a unei simple fete în uniformă de camuflaj. Douăzeci de unități, un engine grafic de tot răsul (în sensul bun) cu umbre dinamice și mucalite și o coloană

sonoră demnă de Cascadorii Râsului vor face tot posibilul să ne atragă în lupta împotriva porcimii. Ignatul e cu noi! Wir müssen die Schweine ausrotten!!!



SUNT BOLNAV, DAR MĂ TRATEZ!

Dependenți de pretutindeni, luați-vă de mânuțe și fuguța către clinica de dezintoxicare pentru „legumele” dependente de jocuri, care își va deschide primitoarele porți de fier în Amsterdam. Cel mai de seamă om în alb al instituției, Dr. Bakker, ar fi tratat deja 20 de „narcomani” cu vârste cuprinse între 13 și 30 de ani din ianuarie încoace, rezultatele confirmând faptul că bolnavii sunt pe mâini bune. Dar... mare atenție la efectele secundare, o parte dintre vindecați experimentând acum senzații tari precum tremuratul, spasme musculare și transpirație când privesc cu ochi galeși un monitor.

Programul de dezintoxicare începe în iulie, tratamentul, ce include discuții cu terapeuți specializați și eforturi de îndreptare a atenției pacienților către diverse activități alternative, lungindu-se pe o perioadă de până la opt săptămâni.

Vă urăm însănătoșire grabnică!



FLATOUT 2 ROCKS!

Coloana sonoră a viitorului simulator de accidente, FlatOut 2, a fost făcută publică. Și fiindcă suntem băieți buni și rochiști în timpul liber, vă spunem și vouă cine va da cu gigi' în timpanele voastre. Ia vezi ia!

"Nowhere Ride" - The Chelsea Smiles
 "Fall Victim" - Alkaline Trio
 "Blood Brothers" - Papa Roach
 "Road To Rouen" - Supergrass
 "Mercy Me" - Alkaline Trio
 "Believe It Or Not" - Nickelback
 "Symphony of Destruction" - Megadeth
 "Rough Landing Holly" - Yellowcard
 "Breathing" - Yellowcard
 "Gimme Some More" - Zebrahead
 "Give It All" - Rise Against
 "Not Listening" - Papa Roach

"Reinventing Your Exit" - Underoath
 "7 Minutes In Heaven" - Fall Out Boy
 "Richard III" - Supergrass
 "Man Or Animal" - Audioslave
 "Your Time Has Come" - Audioslave
 "Flat On The Floor" - Nickelback
 "Feel So Numb" - Rob Zombie
 "Dr. Feelgood" - Motley Crue



"Demon Speeding" - Rob Zombie
 "Pyramid" - Wolfmother
 "Dimension" - Wolfmother
 "Snitches And Talkers Get Stiches And Walkers" - Fall Out Boy

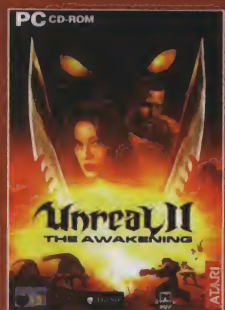


UNREAL ANTHOLOGY

Midway Games ne-a dat de veste că a achiziționat de la Atari drepturile de a publica un bogat sortiment de jocuri produse



de Epic Games, în speță seriile Unreal și Unreal Tournament. Mai mult decât atât, distribuitorul plănuiește să lanseze pe piață prima compilație de jocuri Unreal și Unreal Tournament, sub numele Unreal Anthology, lansarea



acesteia urmând a avea loc în toamnă.

Unreal Anthology va costa în jur de 30 de dolari și va include jocul Unreal (inclusiv expansion-ul Return to Na Pali), Unreal II: The Awakening, Unreal Tournament (Game of the Year Edition) și Unreal Tournament 2004 (Editors



Choice Edition). Și nu cumva să uităm că Midway este distribuitorul următorului măcel organizat din universul Unreal, și anume Unreal Tournament 2007 (martie 2007), ceea ce face cu atât mai atrăgătoare achiziționarea compilației Unreal Anthology la un preț atât de mic.



WARPATH AMÂNATU-S-A

Lansarea prea puțin așteptatului shooter pentru bugetari produs de Digital Extremes a suferit o mică amânare. Nu ne miră și nici nu ne sperie. Jocul, care ar fi trebuit să vadă lumina zilei prin iunie, a căpătat o nouă dată de lansare, și anume 18 iulie 2006 (în cel mai fericit caz), informează distribuitorul jocului, Groove Games.

Noi să fim sănătoși...



CÂȘTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE” - MAI 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ȘI LEVEL

Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceți pentru a participa la acest concurs este să achiziționați jocurile originale, consolele și accesoriile pentru console distribuite în România prin Best Distribution și să completați taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

- Jocul original **Half-Life 2 Episode One** a fost câștigat de George Hlaghii din Brăila (care a achiziționat jocul The Lord of the Rings, The Battle for Middle-earth II).

- Un **abonament pe 12 luni la revista LEVEL** a fost câștigat de Marius Bălaș din Târgu Secuiesc, jud. Covasna (care a achiziționat jocul The Lord of the Rings, The Battle for Middle-earth).

- Banii necesari achiziționării jocului **Lara Croft Tomb Raider Legend** (119,9 lei - 1.199.000 lei vechi) îi vor fi returnați lui Călin Pop din Suceava.

- Un **tricou cu Project: Snowblind** a fost câștigat de Adrian Hoduț din Oradea (care a achiziționat jocul Warcraft III: Reign of Chaos).

- 2 seturi de câte **2 MEGA postere** cu jocurile Lara Croft Tomb Raider: Legend și Quake 4 au fost câștigate de Tudor Letea din Oradea (care a achiziționat jocul Unreal) și de Gabriela Alina Savin din Iași (care a achiziționat jocul Fantastic 4).

Din nou, FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorți anuală, care va avea ca mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-408.30.90.

Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Calin (0268-415158).

DATA DE LANSARE S.T.A.L.K.E.R., BĂTUTĂ ÎN CUIE?

Se aude că jocul cu ale cărui promisiuni de lansare s-a născut și a crescut o nouă generație ar fi primit o dată sigură. Însă, această dată „fixă” sună ceva de genul „în primul sfert al anului viitor”. Cu alte cuvinte, acest joc nu va avea nicio dată o dată de lansare, eventual o perioadă. Probabil că îl vor lansa pe episoade, cu diferența că numai când îl veți primi pe ultimul veți putea juca. Câte un .CAB la fiecare trei luni. Evident, periodic veți primi câte un update la acel .CAB, pentru a ține pasul cu trecerea deceniilor.

Ne gândim dacă nu cumva o să devină un fel de companie de asigurări, unde locurile de muncă se vor transmite din tată în fiu și de la mamă la sugară.

Poate următoarea epocă geologică va primi numele Stalker...





UBISOFT „REFACE” SETTLERS II

Cunoscut mult prea bine de către fanii seriei, Settlers II va beneficia cu ocazia celei de-a zecea aniversări de un remake. Blue Byte, cu puțin ajutor de la Funatics, va reinvia această superbă producție a anului '96



prin toamnă și îi va da un aspect cu totul nou. Engine-ul full 3D va găzdui o campanie de 10 misiuni plus multiplayer și, evident, un random map generator. Să sperăm că feeling-ul va rămâne același.



TAKE-TWO SCOATE O JUMĂTATE DE MILION DIN BUZUNARE PENTRU DUKE

Într-o ultimă încercare de a grăbi lansarea îndelung amânatului și misteriosului joc transformat de către producători într-o glumă din ce în ce mai proastă, oamenii de la Take-Two Interactive au decis, la scurt timp după renegocierea contractului cu 3D Realms, să le dea acestora din urmă un ultim impuls. Drept urmare, distribuitorul le-a oferit aiuriților de la 3D Realms suma de 500.000 de dolari, cu condiția ca Duke Nukem Forever să fie gata înainte de sfârșitul anului,



pentru a fi îndeșat în rafturile magazinelor pe 31 decembrie. 2006. Anul ăsta. Pe bune. Să nu credeți.

Ăhmmm... ăăă... hă?! Hăc!! Vorba moșului...



MULTIPLAYER ÎN DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

După cum zice Ubisoft în comunicatul său de presă:

Peste 32 de jucători se vor putea lupta în revoluționarul mod Crusade dezvoltat de Kuju, care le va permite acestora să câștige experiență și să își achiziționeze noi echipamente în timpul campaniilor dinamice online. Jucătorii se vor putea înrola alături de oameni sau de morții-vii (undead) și alege dintre cele cinci clase de personaje complementare și peste 60 de skill-uri. În timpul luptelor epice online, trupele pot fi desfășurate pe teritorii extinse, de la întunecatul bârlog al lui Nacromancer, până la



Nar-Heresh și la grandioasa creație a oamenilor, Stonehelm.

Modul multiplayer din Dark Messiah of Might and Magic va oferi, de asemenea, opțiunile clasice deathmatch și team deathmatch, care vor permite jucătorilor să se conecteze rapid la acțiunea jocului. Cândva prin septembrie 2006.



STARFORCE – ÎNCEPUTUL SFÂRȘITULUI

Problemele pentru creatorii sistemului de protecție la copiere Starforce nu încetează să apară, iar viitorul sună din ce în ce mai prost pentru cei vizați. Ca și cum n-ar fi fost de ajuns că Ubisoft le-a dat urât de tot cu fîlt, acum le-a venit rândul nemților de la CDV Software (odinioară mari susținători ai controversatului sistem de protecție) să renunțe definitiv la Starforce. Oamenii care ne-au adus Übersoldier în case s-au jurat pe ce au mai sfânt prin buzunare că jocurile distribuite de ei nu vor mai avea tangențe cu Starforce.

Primul dintre titlurile în care Starforce nu va apărea este Glory of the Roman Empire (cândva prin iunie) și va folosi, drept protecție, TAGES. Ce naiba o fi TAGES?



ATARI ÎȘI IA RĂMAS BUN DE LA NEVERWINTER NIGHTS...

Nu e tocmai plăcut să începi luna cu o veste proastă, dar cineva trebuie să o facă și pe asta. So, here we go... Deși nu a existat (sau nu am dat noi peste el) nici un anunț oficial, toate „semnele” prevestesc „moartea” lui Neverwinter Nights. Oamenii de la DLA sunt foarte nefericiți că Atari nu a dat undă verde unui nou modul premium, Derek French (BioWare Live Team) este mai mult ca sigur că patch-ul 1.68 va fi și ultimul, iar ceea ce trebuia să fie un chat oficial cu echipa de la Obsidian (n-a mai avut loc... a fost amânat) s-a transformat într-o mică revoltă.

Cu alte cuvinte, avem toate motivele să credem că Atari va renunța definitiv la Neverwinter Nights și, probabil, va sări în cârca Obsidianului, de unde nu se va da jos decât cu promisiunea că Neverwinter Nights 2 va fi lansat cât mai curând, indiferent de stadiul în care se află... Eh, om trăi și om vedea. Totuși, ca o consolare, NWN și-a trăit traiul și și-a mâncat mlaialul. Patru ani de viață, în care s-au lansat o serie de patch-uri consistente și câteva module oficiale, nu sunt de ici, de colo...



FUNCOM ÎL VA GĂZDUI PE CONAN PÂNĂ ÎN 2018

Funcom și Conan Inc. au extins acordul prin care Funcom a obținut drepturile exclusive de a produce MMO-uri cu licența Conan. Acordul îi permite companiei norvegiene să producă MMO-uri Conan pentru PC, console de generație curentă și următoare, dispozitive portabile și sisteme mobile până în 2018. În plus, Funcom are acum posibilitatea de a extinde acest acord cu încă cinci ani, până în 2023.

Dormiți liniștit. Conan se bate pentru voi...

UNREAL TOURNAMENT 2007, AMÂNAT

Din păcate pentru fanii care-l așteptau cu spume la gură (inclusiv noi), se pare că Unreal Tournament 2007 nu mai vine de Crăciun. Anul ăsta în nici un caz, deoarece Epic Games a ajuns la concluzia că dezvoltarea lui este mai dificilă decât s-ar fi așteptat, motiv pentru care i-au amânat lansarea până în martie 2007. Știu, ne



doare, dar să ne consolăm cu gândul că Unreal Tournament 2007 își va distruge concurența, deoarece promite să ducă întreaga experiență la un nou nivel, îmbinând trecutul glorios al seriei cu o serie de inovații tehnologice, un capitol la care, se pare, Unreal Engine 3 strălucește.

Moș Crăciun nu există!



S-A LANSAT BATTLEFIELD 2: ARMORED FURY

De curând, EA Games a lansat triumfător, nevoie mare, cel de-al doilea booster pack pentru Battlefield 2. Pachetul, în valoare de 9,99 verzișori, mută conflictul în ograda americanilor (care au ceva de împărțit cu chinezii) și



se laudă cu trei hărți noi, dintre care se remarcă un oarecare câmp petrolier din Alaska sufocat de sonde, dar și noi zburătoare și vehicule, inclusiv A-10 Warthog, Fantan Q-5 și elicopterul de recunoaștere Littlebird.

Scump?! Băzzzz...



SE VOR LANSA

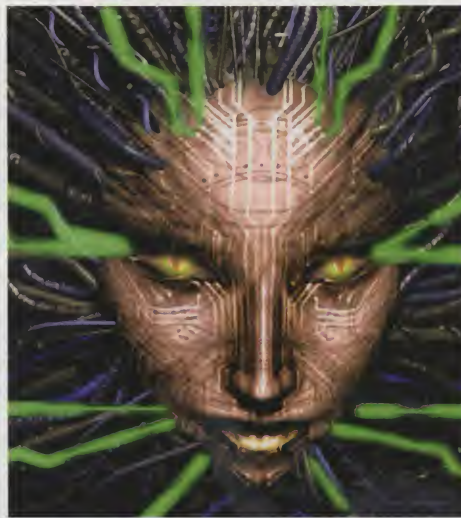
Prey
For Liberty!
Earache Extreme Metal Racing
Vanguard: Saga of Heroes
CivCity: Rome
Jaws Unleashed
Dungeon Siege II: Broken World
Sid Meier's Civilization IV: Warlords
Warpath
The Fantasy Six Pack

IULIE 2006

2K Games
Battlefront.com
Metro3D
Sony Online Ent
2K Games
THQ
2K Games
2K Games
Groove Games
Auran

SYSTEM SHOCK 3, ÎN PRODUCȚIE?

De ceva vreme încoace, câteva site-uri împrăstie zvonul conform căruia EA s-ar fi apucat de realizarea lui System Shock 3. Mai mult decât atât, se pare că EA le-ar fi pasat sarcina de a-l realiza oamenilor care s-au ocupat de Godfather. Zvonul conține un sâmbure de adevăr, din moment ce EA deține drepturile asupra titlului, iar Irrational Games lucrează la succesorul său spiritual, Bioshock. Mai mult, se aude că jocul ar fi intrat într-un stadiu avansat de dezvoltare, urmând a fi anunțat oficial peste câteva luni de zile.



NECROVISION CU AROMĂ DE PAINKILLER



The Farm 51 este o companie poloneză recent înființată, care a dat de veste că lucrează la realizarea unui FPS horror next-gen intitulat NecroVision, la care vor contribui oameni care și-au pus amprenta pe jocuri cunoscute, cum ar fi Painkiller și Medal of Honor: Allied Assault. Acțiunea din NecroVision ne va trimite în anul 1916, într-o perioadă în care Primul Război Mondial face ravagii prin Europa, și va urma aventurile unui tânăr american cu apucături patriotice, care va îngroșa rândurile armatei britanice dintr-un univers alternativ, din care nu lipsesc demoni, vampiri, creaturi înfiorătoare și tot soiul de alte lighioane malefice cu pașpe picioare. Cu Necuratu' însă nu te joci, eroul ne-ezitănd să se transforme el însuși într-un demon pentru a scăpa omenirea de gunoiaie.

NecroVision are la bază engine-ul folosit la realizarea lui Painkiller și va fi disponibil pe PC și Xbox360. Deocamdată, atât.



OBSIDIAN CURTEAZĂ MODDERII

În urma unui control de rutină pe nwwvault.ign.com (sălașul modderilor de Neverwinter Nights 1) și pe forumul oficial NWN 2, am dat peste un anunț din care am dedus că Obsidian, compania în ograda căreia zburdă Neverwinter Nights 2, încearcă din răspuț să intre pe sub pielea modderilor bazați. Mai exact, Shane DeFreest, community manager la Obsidian, a lansat o campanie din categoria „Uncle Sam Wants You”. Targetul? Tinerii talentați care au ajuns să-și vadă „copilul” în Hall of Fame, clasamentul celor mai bune module pentru Neverwinter Nights 1.

„Ai ajuns în Hall of Fame? Plănuiești să creezi module pentru Neverwinter Nights 2? Obsidian vrea să te cunoască!

... [osonale aduse site-ului Neverwinter



Vault]...

Dacă dorești mai multe detalii, trimite un e-mail la adresa nwn2@maverickpr.net cu subiectul „HALL OF FAME MEMBER” și un link către un modul creat de tine.”

Deoarece un program Premium Modules asemănător celui lansat de BioWare iese din discuție momentan (Atari a spus „Nu!”), mă întreb cum plănuiește Obsidianul să folosească atâta amar de lume (Hall of Fame este mare și mulți omușori i-au călcat pragul). Vrea să-și asigure o bază de modderi serioasă încă înainte de lansare? Are nevoie de beta-testeri serioși pentru toolset-ul minune? Eu aș avea câteva răspunsuri, dar se înscriu în categoria „Aliens ate my highway” și prefer să le discut doar la o bere cu alt paranoic. Oricum, dacă îndeplinești condițiile puse de nenea Shane, vă rog contactați-l și spuneți-mi și mie ce vrea de la voi. Toamna se apropie cu pași repezi (de-ar veni odată că mor de cald) și, odată cu ea, deadline-ul stabilit de Atari. Asta să fie cauza?



Cu o mână pe sabie și cealaltă pe zar



El e Alin.
Joacă MTG.

2006/05/06

Acum că stau bine să mă gândesc, scânteia de început a fost aprinsă de o combinație între un număr din LEVEL, un episod din Dexter și un episod din Jesse. În cele două seriale se făcea referință puternică la un joc în care puteai să faci orice îți trecea prin minte, dar care avea un suport puternic în reguli. LEVEL însă a fost cel care a lovit cremenele create de cele două seriale, pentru că, din cauza unui walkthrough la Planescape Torment, în care se menționa des abrevierea AD&D, am pus mâna pe Google și m-am informat. De-abia atunci am aflat de fapt cu ce se mănâncă jocul. Am fost pus în fața unui review de 16 pagini, în care cinci redactori povesteau experiența lor de joc cu un Maestru de Joc experimentat. Citeam acel review și pur și simplu nu îmi venea să cred că există așa ceva. Am trecut la site-ul oficial să văd dacă se poate învăța online jocul și am aflat cu stupefație că exista manuale umplute cu sute de pagini de reguli. Următoarea zi mi-am sunat mama, care se afla în SUA pe-atunci, și

i-am zis că am nevoie de cărțile ăstea.

După o lună, în sfârșit mi-au picat în mâini Player's Handbook-ul și Dungeon Master's Guide-ul. În fiecare zi citeam și răsciteam chinuindu-mă să înțeleg ce face un d20, ce înseamnă BAB (Base Attack Bonus) și HD (Hit Dice). Într-un final, când am crezut că stăpânesc cât de cât regulile, am zis să încep să țin sesiuni, să port mantia DM-ului. Nu mi-am pus problema existenței unei comunități. Nu știu de ce, dar eram convins că așa ceva poate doar în vestul țării să se mai gasească. Manualele erau prea scumpe și jocul în sine un prea mare consumator de timp. Așa că mi-am convins cu greu niște colegi de clasă și un vecin să încercăm. Comparativ cu nivelul de acum, atunci jucam dezastruos. Nu înțelegeam bine regulile, nu îmi cumpărasem Monster Manual-ul, așa că inventam aiurea niște monștri, iar multitudinea de softulețe și site-uri de pe net nu făceau altceva decât să adâncească confuzia. Până la urmă, colegii și vecinul,

Pe vremuri, când încă mai trăiam în umbra Piticotului și a etern neînțeleșului Dacii și Romanii, orice noțiune de joc pe care nu trona sigla JECO îmi era complet străină. Un HC și, mai târziu, un amărât de P166 au pus paloșul în mâna pionilor mov de Nu Te Supăra Frate și mi-au relevat existența unui gen căruia i-am rămas (și-o să-l rămân) credincios până la prima bere. Capete de afiș au fost, bineînțeles, RPG-urile care purtau ștampila Advanced Dungeons and Dragons. Odată cu primul Internet Café din cartier, am aflat că RPG-urile de pe dischetele mele prăfuite sunt doar o mică extensie a unui fenomen cu mult mai complex, peste puterea de înțelegere a unui om îndoctrinat de Perspico și Bunul Gospodar.

După câțiva ani de săpături, am strâns destulă informație cât să-mi conving colegii (o să aibă o surpriză) că aș fi o autoritate în domeniul D&D. Din păcate, lipsa oricărui contact cu un grup de jucători hardcore, care au înlocuit mouse-ul cu un creion și procesorul cu un zar, m-a împins invariabil strict spre studiul acelor reguli implementate în RPG-urile pentru PC-uri. Deși în orice problemă care implică vreo regulă mai obscură din D&D preacinstiții mei colegi își îndreaptă atenția către mine, recunosc, nu fără o oarecare strângere de inimă, că la capitolul practică stau cât se poate de prost. Și fiindcă de teoreticieni probabil sunteți sătui până în gât, am apelat la Alin Vlăduca (cunoscut în cercurile de aventurieri drept Horzamonk), președintele asociației non-profit Omniludis, și la doi jucători de D&D (dacă nu erați prea ocupați cu UT-ul, în mod sigur ați observat oamenii veseli din standul nostru de la CERF care dădeau cu zarul în timp ce se răsteau la un grup de figurine de plastic) pentru a răspândi puțină lumină asupra fenomenului D&D din România și de pe aiurea.

■ cioLAN

nerealizând potențialul infinit al acestui joc, au părăsit grupul. Am înțeles atunci că, pentru a juca acest joc, va trebui să găsesc oameni ca mine. Nu exista altă posibilitate.

Am luat calculatorul de guler și, zguduindu-l, am răcnit la el să-mi spună cine mai știe de D&D în țara asta. Cum această metodă n-a funcționat, am intrat pe forumurile Computer Games și am căutat acolo. Toate aceste lucruri se petreceau prin vara anului 2002. Am găsit la un moment dat o serie de thread-uri despre D&D. Din păcate, erau încercări nereușite, lipsite de entuziasm de durată și într-un timp probabil și mai prost, când puterea de cumpărare a studentului amator de joace era aproape nulă. Totuși, acele voci arătau că D&D există și că D&D se joacă. Chiar dacă numai în grupulețe izolate, important era că existau oameni pasionați și pe meleagurile noastre. Și atunci mi-am luat inima în dinți (de fapt cred că inconștiența vârstei de 15 ani a fost principala cauză) și am pus anunțul că

prima sesiune de D&D adevărat, 3rd Edition. Îmi îmbunătățisem jocul, iar oamenii știau ce este un role-playing game, cu ajutorul multor RPG-uri computerizate și al forumurilor de Play By Post.

Ne-am întâlnit cu toții în fața cinematografului Patria și am plecat spre locul de joacă. Prima sesiune avea să fie de acomodare. Le-am explicat regulile în mare și am făcut personajele pas cu pas. În curând, nu mă mai uitam la studenți, ci la Horza the Ranger, Mazikeen the Bard, Vincent the Rogue, Mahasamatman the Monk, Yuri the Wizard (Necromancer) și Nebin the Wizard (Illusionist).

Eram cu toții în vacanță, așa că am început să jucăm cât de des puteam. Țineam sesiuni și ziua și noaptea, când apucam. La început am jucat Player vs. Player, pentru a se acomoda lumea cu regulile de luptă și abilitățile personajelor. Au început să apară tot mai mulți jucători. După un timp ajunsesem să ținem lupte de 5 la 5 sau 6 la 6,

Omniludis - Organizația Jucătorilor de Tabletop Games

Printre principalele activități ale organizației se numără D&D și Magic: The Gathering. Omniludis numără 34 de membri activi care pot fi admirați (deodată sau pe rând) în fiecare sâmbătă și duminică pe terasa barului clubului studențesc Preoteasa din București între orele 11:00 și 18:00. Persoana de contact este Alin Vlăduca și poate fi contactat la numărul de telefon 0788 473 140 sau pe adresa horzamonk@yahoo.com. Dacă doriți să vă alăturați grupului, el este Omul care vă poate introduce într-o altă lume decât cea construită din bastonașele de Perspico cu lei falși din Bunul Gospodar (da, am o obsesie!). Nu cred că este nevoie să vă mai spun că membrii beneficiază de facilități în obținerea materialelor necesare (fie că este vorba de MTG sau D&D).

partea cealaltă, la un moment dat nici nu am ținut campanii.

Din cauza acestei disipări, mi-am pierdut interesul. În plus, mulți nu au văzut D&D-ul cum îl vedeam eu și duceau "personajul meu poate face orice" la alte limite. Apăruse un adevărat curent împotriva ideii "personajele sunt eroii unei povestiri pe care o clădim împreună". Personajele deveneau oameni obișnuiți care începeau să facă lucruri obișnuite. Timpul a tot trecut și deja nu mai știam ce grupuri joacă și ce campanii se mai derulează. Devenisem un fel de outsider.

Totul s-a schimbat când, ca prin minune, un american ne-a găsit grupul de pe yahoo. Un jucător foarte bun din Timișoara l-a găsit de fapt pe el și l-a trimis la noi, dar asta am aflat mai târziu.

... și la „distraxie”

Americanul a ajutat foarte mult comunitatea, chiar dacă poate nimeni nu realizează acest lucru. Fiind un DM cu o experiență de 20 de ani ne-a învățat pe mine și pe alți cinci norocoși foarte multe lucruri despre DnD. Am început să țin

campanii de începători din nou și să discutăm cu veteranii despre o posibilă asociație, pentru a organiza fenomenul la alt nivel.

Și așa, avansând ca un personaj din Dungeons and Dragons, am ajuns să constituim o asociație non-profit care se ocupă de jocuri tabletop. Jucătorii de D&D s-au unit cu cei de Magic: The Gathering în această inițiativă și chiar dacă mulți "bătrâni" nu ne-au arătat suportul, noi ne-am descurcat. Acum tot ce rămâne de făcut este să generăm cât mai multe personaje de nivel 1, care la rândul lor să crească și să genereze alte personaje de nivel 1.

■ Alin Vlăduca aka HorzaMonk



pornesc un club de Dungeons and Dragons, că am cărțile în original și că vreau să jucăm.

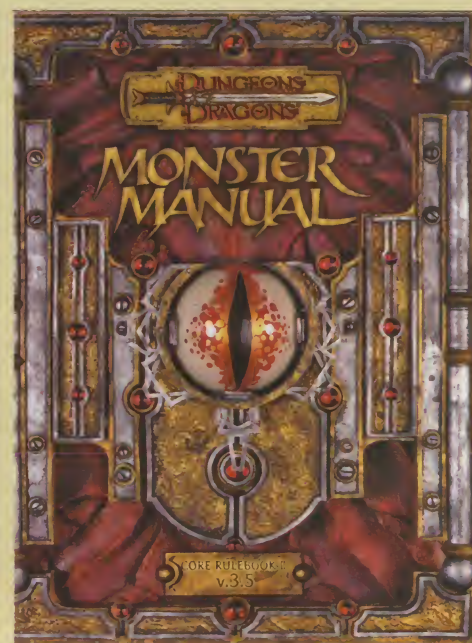
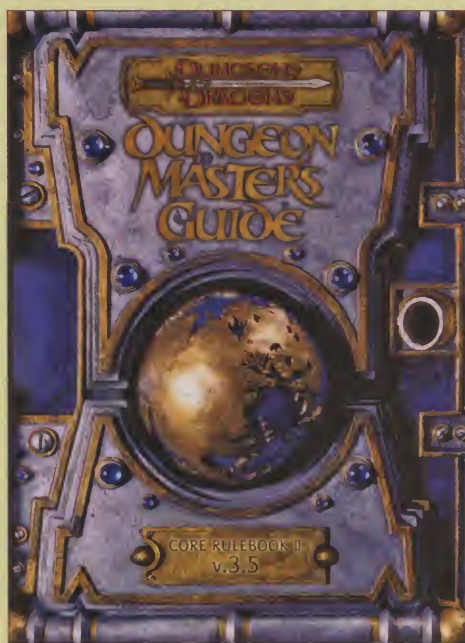
Cred că în numai patru ore a sosit un răspuns. Din start apăruse o problemă. Omul era din Craiova și îmi era foarte greu să-i explic online cum se joacă acest joc. Totuși, el a construit primul site de D&D de la noi (chiar dacă au picat până la urmă aproape toate) și m-a ajutat foarte mult în următoarele luni. Acum Octav, cum am aflat că îl cheamă, se ocupă de proiectul www.roleplay.ro împreună cu un alt membru al comunității, Bogy.

Cum prima problemă, cea a distanței, era de nerezolvat, restul le-am aranjat ușor. Primul grup urma să joace la mine acasă, limita de vârstă o modificasem de la 14-19 la 14-40, zarurile ne-au fost donate de un tip care jucase mai demult și care ne admira inițiativa. În două-trei săptămâni avea loc

iar cei rămași în viață treceau mai departe la lupte cu monștri și labirinturi. A trecut ceva timp până am început să jucăm într-o campanie propriu-zisă și deja facultatea, liceul și serviciul au început să-i afecteze pe jucători. După ceva evoluții și schimbări eu am rămas cu șase jucători la campanie. Însă acest lucru s-a petrecut greu, în decursul a multe luni de joc. Venind tot mai mulți oameni dornici să învețe DnD, nu mai puteam face față la numărul de jucători. O sesiune normală cu un DM normal ar trebui să fie compusă din patru până la șase jucători și un DM. La mine erau sesiuni și de 14 persoane. Până la urmă, cei mai competenți s-au apucat și ei să țină sesiuni, purtând mantia grea a DM-ului. Dorind cu disperare să joc, pentru că voiam să văd lucrurile și din



Cele Trei Table ale Legii



❖ Ce, cum și, mai ales, câți...

Acum că Horzamonk ne-a înduioșat puțin, e timpul să trecem la lucruri mai complexe și să facem o scurtă trecere în revistă a „uneltelor” absolut necesare pentru a pune bazele unei sesiuni de D&D. „Resursa” principală este nimeni altul decât jucătorul, un individ cu puținică imaginație, ceva talent actoricesc și mult timp liber. Mai mulți jucători formează un Party (Grup Organizat) care își poate propune diverse obiective în aventura creată de DM, deși fiecare jucător

poate avea un scop ascuns pe care nu este obligat să-l împărtășească grupului.

Ca orice „spectacol” care se respectă, o sesiune de joc nu poate avea loc fără un regizor. În cazul nostru, postul este ocupat de Dungeon Master (DM), creierul din spatele aventurii, scenarist de ocazie și, în general, un mic Demiurg cu jumătate de normă. Deși nu ia parte activ la aventură, DM-ul este poate cel mai important element al unei sesiuni de role-playing. Un Dungeon Master experimentat poate transforma până și cumpărăturile zilnice într-o aventură de zile

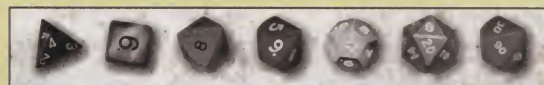
mari, pe când un individ lipsit de talent și/sau experiență vă poate alunga definitiv din lumea P&P-urilor. Contrar aparențelor, DM-ul nu este doar un simplu povestitor. Acesta este arbitru, aplicând regulile din cărți, judecător, rezolvând conflictele dintre jucători și, nu în ultimul rând, profesor, învățându-i pe jucătorii noi regulile jocului. Gândiți-vă că jucătorii sunt actorii, DM-ul este regizorul, iar scena este însăși lumea creată de DM. DM-ul dă viață lumii în care jucătorii acționează, plasează diverse obstacole între jucători și ținta lor, declanșează evenimente etc.

Cunoscând toate aceste lucruri, ați putea crede că DM-ul este stăpânul absolut, iar „piesa” regizată de el urmează un curs prestabilit. Ei bine, nu este așa. Spre deosebire de un actor, care respectă cu sfințenie un scenariu, jucătorul, prin deciziile sale, influențează cursul acțiunii și își scrie propria poveste în universul „guvernât” de DM. Cu alte cuvinte, deși acționează într-o lume controlată în totalitate de DM, jucătorul este stăpân pe propriul său destin. În D&D (valabil pentru orice P&P), limitările unui CRPG (Computer RPG) dispar. Spuneți adio dialogurilor prestabilite, restricțiilor impuse de engine-ul grafic și limitărilor izvorâte din imposibilitatea implementării anumitor reguli. Într-un P&P imaginația este singura care vă limitează sau vă dă aripi. Bineînțeles, pentru o experiență cât mai plăcută, e necesar să țineți cont de „codul moral” al personajului interpretat. Dacă „interpretați” un paladin, de exemplu, încercați să vă comportați ca unul și lăsați buzunarele neatente în seama hoților sau a



Nenea Raul și ciracii săi

O mică parte din tomurile suplimentare



personajelor cu mai puține scrupule.

Presupunând că dispuneți de o imaginație debordantă, ați găsit un DM pe placul vostru și sunteți mai mult decât nerăbdători să porniți la drum, o să enumăr câteva dintre ustensilele care nu pot lipsi din



trusa oricărui împătimit sau începător în ale D&D-ului. Zarurile, cele mai importante unelte, vin în seturi de câte șapte. Astfel veți găsi într-un pachet un zar cu patru fețe (d4), unul cu șase fețe (d6), unul cu opt fețe (d8), două cu zece fețe (d10), folosite în special pentru determinarea anumitor procentaje, unul cu douăsprezece fețe (d12) și, cel mai folosit zar, cel cu douăzeci de fețe (d20). Cel mai la îndemână exemplu de folosire a zarurilor este modul cum se calculează damage-ul. Dacă un Longsword face un damage de 2d6 (exemplu absolut aleator), asta

înseamnă că atacatorul va arunca de două ori cu zarul cu șase fețe. Ceea ce înseamnă un damage de 2 până la 12 puncte. La fel, un damage de 1d10 se traduce prin "o aruncare a zarului cu zece fețe".

Hărțile joacă un rol deosebit de important în "călătoriile" personajului vostru și sunt absolut necesare pentru a "ține evidența" locurilor vizitate de aventurieri și pentru a oferi o imagine de ansamblu. În aditie, battle-mat-ul, „tabla de șah” a jucătorilor de D&D, este locul unde se vor desfășura „ostilitățile”. Pentru o mai bună orientare, este împărțită în pătrățele cu latura de doi centimetri. Având în vedere faptul că acest joc se desfășoară pe ture, este important ca jucătorul să știe în orice moment unde este plasată fiecare figurină, clădire sau alt element de decor. Este bine de știut că 2 cm pe Battle-mat sunt echivalenți cu 5 picioare (aproximativ 1,5 metri) în "viața reală". Dacă nu v-ați petrecut orele de atelier din școala generală pe terenul de fotbal sau la cârciumă, puteți "orna" tabla de joc cu o serie de elemente de decor lucrate la traforaj sau executate din carton. Pe net veți găsi o mulțime de scheme ajutoare. Figurinele de plastic (pot fi înlocuite cu nasturi sau pioni din... Piticot dacă nu vă permiteți "statuetele" comercializate de Wizards of the Coast) vin ca o completare și, împreună cu hărțile și battle-mat-ul, încearcă să ofere jucătorului o imagine de ansamblu cât mai completă.

După cum universul nostru este guvernat de un set de legi mai mult sau mai puțin corecte, și lumea D&D-ului se supune unor reguli bine stabilite. Și așa am ajuns la problema spinoasă a documentației. Cele două Table de Legi ale D&D-ului,

indispensabile oricărui jucător, sunt de fapt trei: Player Handbook, Dungeon Master Guide și Monster Manual. Dacă sunteți un student proaspăt sărăcit de xeroxarea unui curs de Analiză Matematică, achiziționarea lor poate însemna o gaură serioasă în bugetul de austeritate. Totuși, în spiritul Open License și pentru a sări în ajutorul celor care nu-și permit ditamai tomurile, WotC a lansat System Reference Document (pe scurt SRD), o compilație gratuită a regulilor de bază. În "ajutorul" celor trei manuale vin o mulțime de module suplimentare (câteva exemple ar fi Manual of the Planes, Complete Fighter Handbook etc.) care, deși nu sunt neapărat necesare, ar fi bine să nu lipsească din biblioteca oricărui pasionat.

Pentru o cât mai bună desfășurare a sesiunii de joc, asigurați-vă că aveți o rezervă mulțumitoare de creioane, radiere, foi suplimentare pentru a ține evidența diverselor evenimente, a inventarului personal, a vrăjilor, punctelor de viață, a atributelor etc.

Link-uri utile

System Reference Document

<http://www.wizards.com/default.asp?x=d20/article/srd35>

Redblade – un generator de personaje

<http://www.redblade.org/>

Dungeon and Dragons Dice Roller (utilitar de mare folos în lipsa zarurilor)

<http://www.wizards.com/dnd/dice/dice.htm>

Viitor erou de celuloză

DUNGEONS & DRAGONS

CHARACTER SHEET

BARBARIAN

CHARACTER NAME _____

PLAYER _____

CLASS AND LEVEL _____

RACE _____

ALIGNMENT _____ DEITY _____ SIZE _____ AGE _____ GENDER _____ HEIGHT _____ WEIGHT _____ CAMPAIGN _____

ABILITY NAME	ABILITY SCORE	ABILITY MODIFIER	TEMPORARY SCORE	TEMPORARY MODIFIER
STR Strength				
DEX Dexterity				
CON Constitution				
INT Intelligence				
WIS Wisdom				
CHA Charisma				

TOTAL	AC Armor Class	ARMOR BONUS	SHIELD BONUS	DEX MODIFIER	SIZE MODIFIER	NATURAL ARMOR	DEFLECTION MODIFIER	WILL MODIFIER
	AC							
TOTAL	HP Hit Points	NONLETHAL DAMAGE						
DAMAGE REDUCTION BY								
DAMAGE REDUCTION								
TOTAL	TOE MODIFIER	WIS MODIFIER						
INITIATIVE								

TOUCH
ARMOR CLASS

FLAT-FOOTED
ARMOR CLASS

CONDITIONAL AC MODIFIERS

SKILLS

CLASS FIELD	SKILL NAME	KEY ABILITY	SKILL MODIFIER	ABILITY MODIFIER	RANKS	MAX RANKS (BASE + MOD)	
						INT	WIS
APPRAISE	APPRAISE	INT				+	+
	BALANCE	DEX				+	+
	BLUFF	CHA				+	+
	CLIMB	STR				+	+
	CONCENTRATION	CON					
	CRAFT	INT					
	CRAFT	INT					
	CRAFT	INT					
	DECIPHER SCRIPT	INT					
	DIPLOMACY	CHA					
DISABE DEVICE	DISABE DEVICE	INT				+	+
	DISGUISE	CHA				+	+
	ESCAPE ARTIST	DEX				+	+
	FORGERY	INT				+	+
	GATHER INFORMATION	CHA				+	+
	HANDLE ANIMAL	CHA				+	+
	HEAL	WIS				+	+
	HIDE	DEX				+	+
	INTIMIDATE	CHA				+	+
	JUMP	STR				+	+
KNOWLEDGE	KNOWLEDGE	INT				+	+
	KNOWLEDGE	INT				+	+
	KNOWLEDGE	INT				+	+
	KNOWLEDGE	INT				+	+
	KNOWLEDGE	INT				+	+
	KNOWLEDGE	INT				+	+
	KNOWLEDGE	INT				+	+
	KNOWLEDGE	INT				+	+
	KNOWLEDGE	INT				+	+
	KNOWLEDGE	INT				+	+
LISTEN	LISTEN	WIS				+	+
	MOVE SILENTLY	DEX				+	+
	OPEN LOCK	DEX				+	+
	PERFORM	CHA				+	+
	PERFORM	CHA				+	+
	PERFORM	CHA				+	+
	PROFESSION	WIS				+	+
	PROFESSION	WIS				+	+
	PROFESSION	WIS				+	+
	PROFESSION	WIS				+	+
RIDE	RIDE	DEX				+	+
	SEARCH	INT				+	+
	SENSE MOTIVE	WIS				+	+
	SLEIGHT OF HAND	DEX				+	+
	SPELLCRAFT	INT				+	+
	SPOT	WIS				+	+
	SURVIVAL	WIS				+	+
	SWIM	STR				+	+
	TUMBLE	DEX				+	+
	USE MAGIC DEVICE	CHA				+	+
USE ROPE</							

Character Sheet

În rândurile următoare vă voi prezenta o scurtă parte a unei sesiuni D&D în decursul căreia va vom explica și câteva elemente de joc. Personajele sunt următoarele: Kethomil Male Half-Elf Rogue (jucat de Zardoz), Lina Female Elf Sorcerer (jucată de Sabina), Orrin Male Dwarf Fighter (jucat de Raul) și Sylphiel Female Human Cleric (jucată de Dana). Dungeon Master va fi Alin Vlăduca, alias Horzamonk.

Grupul de aventurieri a auzit în tavernă zvonuri conform cărora catacombele din oraș ar ascunde comori nebănuite. Dornici de acțiune, glorie și faimă, aceștia se decid să își mai rotunjească veniturile printr-o scurtă incursiune în întunericul de sub oras.

Kethomil: „Aș dori să mă plimb prin oraș să aflu informații despre unde este intrarea în aceste catacombe și cam ce pericole ne așteaptă.”

Horzamonk: „Aruncă zarul cu 20 de fețe și adună rezultatul cu skill-ul Gather Information pentru a vedea ce informații obții.”

[Kethomil ia zarul și îl aruncă obținând un rezultat de 12. Adunând cu punctele de skill din Gather Information, acesta obține un rezultat total de 18, suficient pentru a afla informațiile dorite].

Horzamonk: (*Întinzând o hartă lui Kethomil*) „Afli că aici este intrarea spre catacombe. Cât despre pericolele ce pândesc dincolo de intrare, afli de la diverse persoane că acel loc este împânzit cu morți-vii”

[Grupul decide să se îndrepte fără
întârziere spre catacombe]

Horzamonk (DM): „Un vânt rece suflă printre morminte, iar aerul pare să se

răcească pe măsură ce vă apropiați de cavoul
 central, o construcție masivă din marmură
 albă ce pare să fie mai veche decât restul
 construcțiilor ce o înconjoară. Gargui de
 piatră stau de pază la ușa principală și par să
 vă urmărească." (*Horzamonk aruncă pe ascuns*
zarul cu 20 de fețe pentru a vedea dacă își dă
cineva seama că acei gargui sunt vii, însă
nimeni nu trece "testul") „Două uși din lemn
 masiv închid intrarea. Ce faceți?"

Orrin (Dwarf Fighter): „Îmi folosesc cunoștințele mele despre construcțiile din piatră și lemn pentru a determina natura și vechimea structurii.”

Horzamonk (DM): „Ce cauți, mai exact?”

Orrin: „Aș dori să știi cât de veche este construcția.”

Horzamonk: „Aruncă un zar cu 20 de fete și adună rezultatul cu skill-ul de Search.”

[Veți afla din SRD că zarul cu 20 de fețe este cel mai des folosit. Cu el se determină dacă un personaj trece sau nu de un prag denumit Clasa de Dificultate stabilit de reguli și/sau DM]

[Orrin aruncă zarul, obține un 7 care adunat cu numărul de puncte investite în skill-ul de Search și cu bonusul oferit de rasă totalizează 10]

Horzamonk: (verifică tabelul unde sunt notate Clasele de Dificultate – DC) „Îți dai seama că această construcție a fost ridicată de către elfi acum 200 de ani. Aceasta este doar o intrare către un complex subteran al cărui scop îți este necunoscut. Deși clădirea este aproape o ruină, ai o bănuială că intrarea nu ar cădea foarte ușor. Cât despre ușă, realizezi că este încuiată.”

Kethomil (Half-Elf Rogue): „Foarte bine, mă apropii cu mare atenție de ușile din lemn și încerc să le deschid.”

Horzamonk (DM): „În timp ce Kethomil se apropie de usi, restul ce faceti?”

[Fiecare jucător prezintă acțiunile personajului său: Lina se apropie să investigheze o înșuruire ciudată de rune, Orrin își pregătește grijuliul toporul, Sylphiel scoate simbolul patronului ei, Pelor, zeul soarelui, pregătită să izgonească morții-vii care ar putea ataca din catacombe]

Horzamonk (DM): „Lina, în timp ce studiezi runele, ești surprinsă de unul dintre gargui, care încearcă să te prindă.” (*aruncă un zar ce reprezintă atacul qarquiului*) „Lina,

pentru că ai fost surprinsă, nu îți adaugi bonusul de Dexteritate la Armură. Ce Armor Class ai acum?"

Lina: „18, pentru că port platoșe, dar nu aveam scutul scos.”

Horzamonk: „Ghearele garguiului lovesc fără succes în armura ta solidă. Ceilalți din grup vedeți că doi gargui care păzesc intrarea se ridică și se îndreaptă către voi. Aruncați zarul cu 20 de fețe pentru a stabili cui aparține inițiativa.”

[După ce fiecare aruncă pentru inițiativă, DM notează valorile și scrie pe lista sa ordinea atacurilor. Se pare că garguii vor acționa ultimii]

Orrin: „Pentru Moradin! Șarjez către garguiul ce o atacă pe Lina! (Aruncând zarul cu 20 de fețe și adăugând bonusurile de rigoare acesta reușește să lovească garguiul cu un scor de 18 – mai mare decât Armor Class-ul monstrului. Pentru a calcula damage-ul, Orrin aruncă zarul cu 10 fețe la care adaugă bonusurile aferente totalizând 12 damage)

Kethomil: „Ia de aici, gargui netrebnic! Trag cu arcul meu în al doilea gargui.” (Aruncând d20, Kethomil reușește să lovească garguiul. O aruncare a zarului cu șase fețe relevă un damage de 4 puncte)

Syphiel: „Simte puterea lui Pelor, creatură infernală! Atac și eu în al doilea gargui.” (Syphiel aruncă zarul cu 20 de fețe, dar rezultatul – 1 – indică o rată critică)

Lina: „Fug de gargui și castez vraja Magic Missile pe garguiul atacat de Orrin” (Deoarece această vrajă lovește automat, se aruncă doar zarurile de damage. Două aruncări cu zarul cu patru fețe – 2d4 – plus bonusul dat de nivelul clericului – 2 – indică un damage de 8 puncte)

Horzamonk: „În timp ce Lina fuge către o poziție mai favorabilă și aruncă vraja, Orrin șarjează eroic către primul gargui lovindu-l destul de puternic. În timp ce atacă, Syphiel face un pas greșit, nu reușește să lovească și ajunge față în față cu al doilea gargui în care se afla înfiptă săgeata pornită din arcul lui Kethomil. Primul gargui, neimpresionat de loviturile aventurierilor, îl atacă pe Orrin.” (Aruncă zarul cu douăzeci de fețe – 1d20 – pentru a stabili dacă atacul garguiului îl nimerește pe Orrin. Rezultatul indică o lovitură ratată). „Al doilea gargui se repede spre

Syphiel” (Aruncă iarăși 1d20 și se pare că atacul acestui gargui își atinge ținta și nimerește pentru 4 damage.)

Syphiel: „Ouch! Gargui rău!... aveam 17 Hit Points, iar acum mai am 13. Rezist eu, mai am și vrăji de vindecare.”

Acesta a fost un doar exemplu minor de sesiune D&D. Aceasta de obicei durează între

Sunt perfect conștient că materialul de mai sus nu reprezintă nici măcar a zecea parte dintr-un tutorial D&D, însă rolul lui nu este de a familiariza „neofitul” cu sistemele de reguli, ci doar de a-i deschide apetitul pentru un fenomen pe care gamerul român se încăpățânează să-l ignore, deși are în spate

șase și opt ore de joacă intensă și distractivă sau, dimpotrivă, foarte plictisitoare și stresantă, acestea depinzând nu numai de MJ, ci și de jucători. Repet, spre deosebire de un CRPG, unde lipsa de imaginație nu constituie un neajuns major, un P&P (D&D, în cazul nostru) nu poate fi abordat fără o doză cât de mică de fantezie.

■ **Toma Alexandru aka Zardoz**

■ **Ivlev Raul Tiberiu aka Lord Drakkan**

mai mult de 30 de ani de istorie și un potențial fantastic. Site-uri de referință sunt prea multe pentru a compila o listă, dar puteți începe căutările de la www.wizards.com, site-ul oficial al oamenilor de la Wizards of the Coast, compania care livrează D&D pe pâine. Mult succes și la cât mai multe aventuri!



Main
Entrance

Ground
Floor

Second
Floor

5 feet
10 feet
Scale

©2004 Wizards of the Coast, Inc. Wizards of the Coast grants permission to photocopy this page for personal use only.

HUXLEY

FPS-ul merge mai departe

❑ Ideea de a îmbina elementele unui FPS în care acțiunea explozivă abia dacă-ți lasă puțin timp de respiro cu gameplay-ul complex și aspectele sociale specifice unui MMORPG nu este deloc nouă, Sony Online Entertainment demonstrând cu al său Planetside că mariajul poate funcționa cu succes. Sony nu se poate lăuda însă și cu un succes de casă al jocului, chiar dacă a strâns un număr relativ mare de adepți în jurul lui, iar concurența aproape inexistentă n-ar fi trebuit să îi dea bătăi de cap. Timpul însă, le schimbă pe toate, le întoarce pe toate fețele, iar MMO-urile au

ajuns să atragă un număr din ce în ce mai mare de jucători, pasul către un MMOFPS în adevăratul sens al combinației dintre genuri



Say hello to my little friend

- ▶ **Producător** Webzen
- ▶ **Distribuitor** Webzen
- ▶ **ON-LINE** www.webzengames.com/Game/Huxley
- ▶ **Data apariției** prin 2007

fiind inevitabil. Și totuși, Planetside nu stârnește interesul unui gamer care a devenit din ce în ce mai pretențios și mai mofturos. Pe de altă parte, oamenii de la NCSoft (Lineage, Guild Wars, Auto Assault, City of Heroes etc.)

au mirosit încă de acum câțiva ani tendințele MMO-urilor de a-și diversifica oferta și ne-au „amenințat” cu Tabula Rasa, un MMO cu accente de shooter la persoana a treia, care continuă să „amenințe” cu o dată

a lansării necunoscută și puțin cam îndepărtată de mustățile noastre dacă dăm crezare zvonurilor. Dar nici că-mi mai pasă, deoarece în urmă cu un an s-a întâmplat ceva. Engine-ul Unreal 3 ne-a arătat lumina, Epic Games mi-a fluturat un Gears of War apetisant



Zâmbește-mi, păpușă!



Ești sigur că pe aici ți-ai scăpat agrafele?



Îmbarcarea, că ne prinde ploaia!



Uite, acolo mergem

prin fața ochilor, iar coreenii de la Webzen m-au amețit cu Huxley, un MMOFPS pur-sânge care la prima vedere le are pe toate - schimburile frenetice de gloanțe din orice FPS care se respectă, o lume online vastă în care să socializăm până când ni se face rău și un engine care promite să ne lase cu gurile larg căscate.

Resursa, bat-o vina!

Acțiunea din Huxley ne aruncă într-o lume post-apocaliptică mereu în schimbare, răvășită de efectele așa-ziselor Nuclearites care au întors Pământul cu fundul în sus - cutremurele au răvășit întreaga planetă, nivelul mărilor a crescut, iar clima a luat-o razna. Ca un făcut, omenirea a evoluat într-un asemenea hal încât s-a împărțit în două specii distincte: sapieni și alternativi. Resursele sunt foarte puține, iar cele două facțiuni nu se înghit una pe cealaltă, motiv pentru care se bat între ele cu tot ce au mai ascuțit la îndemână pentru a obține controlul total asupra unei resurse energetice vitale supraviețuirii: Lunarites.

După cum ați ghicit, înainte de a intra în pâine, jucătorul va avea de ales căreia dintre cele două facțiuni i se va alătura, acțiunile ulterioare ale acestuia având repercusiuni nebănuite în viitor, având în vedere că de ceea ce face poate depinde supraviețuirea speciei. Ca în orice RPG, personajul va crește în nivel odată cu trecerea timpului, va învăța noi skill-uri, va pune mâna pe arme din ce în ce mai devastatoare și va adopta diverse tactici de joc pe care le va folosi apoi în



Să facem prezentările...

bătăliile și quest-urile specifice fiecărei facțiuni. În PvP, conflictele la scară mare dintre sapieni și alternativi vor aduna laolaltă peste o sută de jucători, care aleargă de colo-colo zburându-și creierii unii altora.

Producătorul a declarat că serverele pe care se va lăfăi Huxley sunt special concepute pentru a permite accesul a milioane de jucători angajați în cafturi sângeroase de proporții epice. Webzen susține însă că agerimea și rezistența armurilor nu ne vor ajuta prea mult într-o bătălie dacă nu vom pune accentul pe cooperarea cu restul party-ului, deoarece supraviețuirea va depinde de strategia adoptată la fața locului și de tacticile ce urmează a fi aplicate în toiul bătăliei. Iar ca să ne facă viața și mai grea, producătorii au promis introducerea unui umăr însemnat de NPC-uri, care vor ataca pe nesimțite ambele tabere, dacă se simt deranjate sau amenințate. Dacă'un jucător cade în timpul luptei, acesta se va materializa abia după o anumită perioadă de timp și va fi penalizat - scorul personal va refuza să mai crească, iar echipa sa va fi temporar slăbită, din cauza



Gălăgie prin canale



50?! Nu lași la 25?



Un urât periculos



Pauză de-o țigară

revenirii întârziată a nefericitului pe câmpul de luptă.

Webzen a mai declarat că fiecare zonă de conflict este gândită în funcție de mai multe criterii. Dacă, de exemplu, în mediul urban ne va fi mult mai ușor să accesăm o asemenea zonă, ei bine, când ieșim din oraș vom avea nevoie de vehicule pentru a ajunge la destinație, care poate fi foarte bine un canion sau un loc din inima preeriei. Producătorul a decis să le împartă în trei categorii, fiecare dintre ele având un rol precis: de asalt, suport și transport, introducerea unor vehicule mai

Folosirea lor poate fi însă esențială la aplicarea unor strategii de joc.

Între două...

...bătălii ne vom putea relaxa în voie, vom face afaceri și ne vom povesti pățaniile într-unul din cele două orașe gigant prezente în joc. Nu știu cât de bine reiese din imagini, dar orașele sunt pur și simplu imense și foarte detaliate, iar mediul înconjurător se anunță a fi de-a dreptul impresionant din punct de vedere vizual. Mulțumită engine-ului Unreal 3,

Huxley ne va răsfăța ochii cu un număr la fel de impresionant de poligoane împărțite cu dărnicie, bump-mapping cât cuprinde, animații realiste și efecte speciale care ne vor da pe spate. Totul pentru a crea iluzia unui univers funcțional și credibil până la ultimul fir de praf. Eu unul sunt curios însă cât de bine

va funcționa partea de FPS a jocului în tandem cu elementele caracteristice unui MMORPG, pentru că în teorie sună al naibii de bine.

De pipăit, la anu!

■ KiMO

Cu așa
chestie, să
tot ieși la
agățat

Mai, te
uiești cam
urât...

Natura ne
invită la
plimbare



PESTE 5 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...

WORLD OF WARCRAFT

1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.



2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.



Vizitează www.wow-europe pentru informații live despre joc



*Informația obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume. **Intel Pentium® III, 640MB RAM, 512MB RAM, placa video 3D cu 32MB, 6.0GB spațiu liber pe HD, conexiune la Internet 56K sau mai bună (recomandăm broadband).

JOUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNA DE JOC ESTE ÎNCUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXA DE ABONARE ADIȚIONALĂ, SE APLICĂ RESTRIȚII ADIȚIONALE.

©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate.

Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referință aici sunt proprietățile respectivelor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

MARVEL™

ULTIMATE ALLIANCE

Nu v-ați plictisit să vedeți cum iau bătaie personajele negative peste tot? Au încercat pe foaie, peliculă sau monitor, cu planuri ingenioase și puternic motivate, însă mereu în zadar. Nu scapă nimeni și niciăieri de foștii cercetași, în prezent oameni de birou, care au un hobby secret, hotărâți să dejoace orice tentativă malefică a celor certați cu legea, și poartă un costum, de obicei mulat, ca să nu incomodeze la zbor. Așa că cine are alergie la super-eroi va fi cu siguranță îngrozit de Marvel: Ultimate Alliance, pentru ceilalți însă line-up-ul propus de Activision poate fi un bun motiv de bucurie.

Povești cu zmei și feți frumoși

În mod evident, în Ultimate Alliance ne vom trezi implicați în eterna luptă dintre bine și rău din universul Marvel. Însă de această dată un singur super-erou nu mai poate opri planul malefic născocit de Dr. Doom, Galactus și mica lui organizație Masters of Evil. Ca de obicei, aceștia nu se încurcă cu lucruri mărunte și au fixat un obiectiv care nu mai are nevoie de prezentare: „take over the world”. Și dacă băieții răi s-au gândit să lupte cot la cot (mai lipseau doar Pinky and the Brain), atunci și cei din tabăra preocupată de binele planetei au trecut peste orgoliile personale și au format o alianță. Așa că în premieră își vor uni

Coaliția Super Mega Giga Hiper

- ▶ **Producător** Beenox Studios
- ▶ **Distribuitor** Activision
- ▶ **ON-LINE** www.marvelultimatealliance.com
- ▶ **Data apariției** sfârșitul anului

forțele Spider Man, Captain America, The Thing, Blade sau Ghost Rider. Dacă vă întrebați de ce nu pun umărul și Super Man sau Batman, răspunsul este simplu. Aceștia aparțin celui alt gigant al benzilor desenate, DC Comics, și sunt ocupați cu salvarea planetei într-un alt joc, tot action/RPG, Justice League Heroes, pregătit de Eidos. Revenind la universul Marvel și la jocul Ultimate Alliance, trebuie spus că vom putea controla 20 de personaje, iar în total pentru acest joc este anunțată prezența a peste 140 de nume din domeniu. Practic, o bună parte din marea familie Marvel Comics a ajuns în action/RPG-ul celor de la Activision. Locațiile confirmate până acum sunt Atlantis, Skrull Throneworld, The Helicarrier și Latveria, aceasta din urmă fiind o su-

per-putere condusă de Dr. Doom, aflată între România, Serbia și Ungaria. Tot legat de povestea acestui joc, trebuie precizat că se va desfășura într-un mod dinamic, iar acțiunile și deciziile noastre vor influența cursul acțiunii. De asemenea, finalul jocului ne va prezenta un cutscene care va repovesti totul în funcție de felul în care am abordat mulțimea de momente cheie, presărate de-a lungul jocului. Producătorii au insistat pe acest tip de storyline pentru a oferi jucătorilor senzația că ei schimbă într-adevăr deznodământul și că nu sunt aruncați într-o poveste care curge de la sine, indiferent de acțiunile lor. La acest capitol, Activision a colaborat și cu C.B.Cebulski, scenarist la Marvel Comics, așa că sunt șanse să ne bucurăm și de o intrigă interesantă.



Eu cu cine dansez?



Mda, noi tocmai plecam



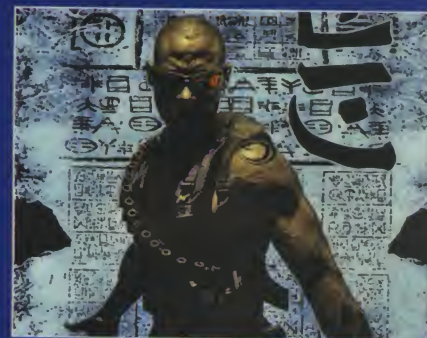
În Marvel: Ultimate Alliance, misiunea noastră va fi să formăm o echipă de patru personaje, cu ajutorul căreia să oprim la timp ceata de răufăcători. Pe măsură ce vom acumula puncte de experiență de pe urma confruntărilor, abilitățile eroilor noștri pot fi îmbunătățite în mod individual sau, la alegere, pentru toți membrii deodată. Însă nu prin selectarea anumitor skill-uri, ci prin deblocarea unor skin-uri, care aduc cu ele puteri și abilități noi, influențând și modul în care vom folosi respectivul personaj din acel moment. Fiecare din cele 20 de personaje vine cu caracteristici proprii care respectă în mare măsură „realitatea Marvel” și aici nu ne referim doar la skill-uri sau echipamente, ci și la atitudine sau trecut. De exemplu, Wolverine își păstrează atitudinea cu care ne-a obișnuit, Captain America are în dotare un scut care poate fi aruncat și cu care putem face curățenie foarte eficient, iar Spider Man poate înveli inamicii în faimoasa lui pânză și îi poate pune la odihnă agățându-i de tavan. Pe parcursul jocului vor fi ascunse și câteva misiuni secrete pe care le putem activa dacă găsim anumite reviste cu benzi desenate, bine ferite de ochii

noștri. Gameplay-ul din Marvel: Ultimate Alliance va fi în mare măsură axat pe lupta de proximitate, cu fiecare personaj înzestrat cu lovituri și combo-uri personalizate. Pe lângă obiectele din inventarul propriu, pentru o corecție eficientă, vom putea utiliza și altele întâlnite prin decorurile jocului. Vitejii din Marvel: Ultimate Alliance vor mai beneficia și de super puteri, care însă nu pot fi folosite mereu, ci doar după ce acestea se reîncarcă.

Fără HC și Chip

Atât eroii din Marvel: Ultimate Alliance, cât și partenerii lor de joacă au fost pregătiți să impresioneze prin felul în care se prezintă: costume multe, minuțios realizate și o mulțime de combo-uri și abilități care să ofere gamerilor un adevărat spectacol vizual. Cele 17 locații ce ne vor plimba prin aer, pe și sub pământ sunt pline de obiecte cu care putem interacționa și care vor face confruntările mai dinamice și interesante. Pe partea de sunet e promis un voice acting care să dea credibilitate evenimentelor și care să ne prindă cât mai ușor în mijlocul evenimentelor. Multiplayer-ul, offline și online, pare și el o variantă interesantă prin opțiunile sale co-op și competitiv. Target-ul celor de la Activision nu exclude pe nimeni și jocul va apărea spre sfârșitul acestui an atât pentru PC, cât și pentru Xbox, Xbox 360, PS2, PS3, Wii, PSP, GBA și Gamecube. Pentru această muncă

BLADE



Univers

Marvel Universe

Numele real

Eric Brooks

Alte identități

Daywalker, Switchblade, Frank Blade

Ocupație

Vânător de vampiri

Cetățenie

U.S.A.

Locul nașterii

Necunoscut

Membre în grupările

Formerly Noah van Helsing's vampire hunters, Nightstalkers, Midnight Sons, the Nine, Quincy Harker's vampire hunters, Ogun Strong's vampire hunters, Bloodshadows gang

Puteri

Enzimele din sângele său l-au făcut imun la mușcăturile vampirilor și la procesul de îmbătrânire al organismului. După ce a fost mușcat de Morbius, Blade are multe din atuurile vampirilor, fără însă să fie afectat de slăbiciunile lor. Are o forță supraumană, simțuri și rezistență puternic dezvoltate și un plus la vindecare.

Abilități

Blade este expert în artele marțiale și practic în majoritatea armelor cunoscute de om.

Activision a apelat la patru producători diferiți, responsabilitatea pentru varianta de PC revenindu-le celor de la Beenox Studios. Închei cu speranța că aceștia își vor face treaba într-un mod excepțional, ar fi păcat altfel, cu atâtea nume mari. HI YO SILVER!

■ Rzarectha





Call of Juarez

No, dacă ne cheamă, om mere...

❏ Sergio Leone era italian, Karl May bea bere pe malul Rinului și n-a părăsit Germania natală, iar Lee Van Cleef îndeplinea cu succes rolul de fiu de emigrant olandez. Cu alte cuvinte, cei mai cunoscuți fabricanți de western-uri nu prea au nicio legătură cu bazele din preerie care au reușit în cele din urmă să neutralizeze acidul indian. Nu e de mirare că Ubisoft a tocmit o companie poloneză, Techland, pentru a produce un FPS ca la carte situat în perioada tulbure a Americii. Și a Mexicului (situația nu s-a schimbat prea mult nici în prezent). Call of Juarez, căci așa se va intitula viitorul joc care mă va învăța să dorm cu Colt-ul sub pernă, va fi, după cum am mai spus, un FPS care, asemenea lui Gun (l-ați „cunoscut” într-un număr mai vechi), va încerca să redea cât mai fidel atmosfera sumbră a adevăratului Vest Sălbatic. Uitați de un John Wayne curățel și mirosind a lavandă și spuneți „bine-ai venit!” unui Lee Van Cleef putred până în măduva oaselor.

Cei doi care-au speriat Estul

Pentru a ne capta atenția, polonezii vor pune la treabă nu unul, ci două personaje

pitorești, izvorâte parcă din western-urile italiene filmate în Israel cu actori americani. Să revenim, totuși, la nelegiuții noștri virtuali. Billy, supranumit Candle, este adolescentul tipic cu limba prea lungă și răbdarea prea scurtă. În urma unui conflict cu tatăl vitreg, Billy își ia tălpășița și se întoarce după câțiva ani pentru a-și găsi familia masacrată, singurul indiciu fiind un mesaj scrijelit pe unul dintre pereții colibei: „Call of Juarez”. Și cum o nenorocire nu vine niciodată singură, Ray, unchiul vitreg al lui Billy, își face intrarea triumfală exact când ghinionistul Billy examinează cu atenție scena măcelului. O situație clasică din categoria „nu e ceea ce pare, iubitele, nu da la față!” se transformă într-o vânătoare de zile mari pe care jucătorul o va urmări, pe rând, prin ochii vânătorului, respectiv ai vânatului.

Judecător, jurat și călău

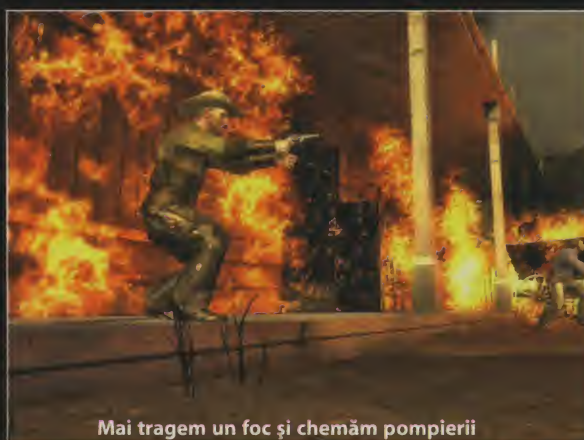
Zăbovesc puțin asupra personajului Ray. În timp ce Billy este un tip mai subtil, care preferă siguranța relativă dată de un sprint sănătos din fața gloanțelor, Ray este tot ce și-ar putea dori un copilaș de 25 de ani (adică je)

- ▶ **Producător** Techland
- ▶ **Distribuitor** Ubisoft
- ▶ **ON-LINE** www.callofjuarez.com
- ▶ **Data apariției** septembrie 2006

pe care visul de a deveni un pistolar vestit (și noaptea pirat) nu l-a părăsit nici în clipa în care n-a fost în stare să ucidă nici măcar țânțarul care i-a nenorocit antebrațul. Fost pistolar, actualmente preot, Părintele Ray era cât pe ce să renunțe la Colt-ul său preferat în favoarea Bibliei. Din fericire pentru miile de gloanțe care erau cât pe ce să intre în concediu, Ray a realizat subit că are două mâini în care ar încăpea fără nicio problemă și o Biblie neagră micuță și un pistol argintiu. Ca o paranteză,



Acupunctura te va salva



Mai tragem un foc și chemăm pompierii

am o mare bănuială că una dintre sursele de inspirație ale polonezilor a fost personajul interpretat de Lee Van Cleef în „Pistola di Dio” (căutați singuri pe IMDB). Cu un asemenea personaj hotărât să fie judecător, jurat și călău, vă închipuiți că Billy este departe de a fi clientul ideal al unei companii de asigurări.

Dublu Impact

Având la dispoziție asemenea personaje pitorești, ar fi fost și păcat dacă Techland nu le-ar fi exploatat până la sângeră. Pe parcursul aventurii vom căpăta ocazia să-l ferim pe Billy de plumbul lui Ray și să umplem cimitirele cu ghinionişti care se întâmplă să stea între Părintele Ray și vânatul său. După cum pomeneam mai sus, Billy este un individ retras, pentru care perspectiva unui mormânt rece nu-l încântă din cale-afară. Ca urmare, misiunile care-l au ca protagonist ne vor testa abilitatea de a fugi din fața primejdiei cât ne țin picioarele. O biciuşcă marca „Indiana Jones” îi va fi sprijin de nădejde, iar pasiunea pentru giumbuşlucuri îl va ajuta să ajungă în locuri greu accesibile. Pentru a întregi experiența de joc, o doză mitică de stealth va fi necesară pe alocuri.

Ray, în schimb, este un tip direct, dintr-o bucată, care nu se sfiește să reducă la tăcere bețivarii violenți dintr-un saloon ostil. Cu Biblia într-o mână și pistolul în cealaltă, Părintele răspândește cuvântul Domnului pecetluind legământul dintre nelegiuit și Demiurg cu un plumb bine țintit. La modul serios, Techland

ne-a promis că, între două împuşcături, vom avea plăcerea să speriem răufăcătorii cu o serie de citate bine alese din Cartea cea Bună. Când vorba „bună” nu va da rezultate optime (de genul „run to the hills!!”), Reverendul va pune mâna pe al doilea pistol și bandele de nemernici vor experimenta pe pielea lor vechea zicală sudistă, „double the gun, double the fun!”. Ca o paranteză, pistoalele vor fi controlate separat (cele două butoane ale mouse-ului), iar un slow motion hollywoodian ne va transforma în niște mici vrăjitori ai prafului de pușcă.

Vest(ic)ul și Sălbaticii

Controlați de un AI performant, clienții ciocului (adică sutele de nihilisti care vor încerca să ne pună bețe în roate și plumb în



coaste) vor face tot posibilul să rămână în viață și, mai mult, să ne-o scurteze pe a noastră. Fericiții care au putut butona versiunea de preview se jură cu mâna pe trăgaci că inamicii s-au dezbărat de prostul obicei de a se repezi în gloanțele inamicului ca generalul Ieremia Grigorescu la Mărășești și au bunul simț de a căuta adăpost când li se pare că jucătorul este din cale-afară de înverșunat.

Fiindcă Vestul Sălbatic n-ar fi fost atât de sălbatic fără un mustang sau doi, decapotabilele consumatoare de ovăz s-au bucurat de toată atenția. Și cum nimic nu este mai frumos decât un schimb de „politețuri” din goana calului, țin să le mulțumesc în mod expres celor de la Techland pentru marea lor idee.

Vestea cea mai bună este că, în afară de o experiență single player, ni s-a promis un

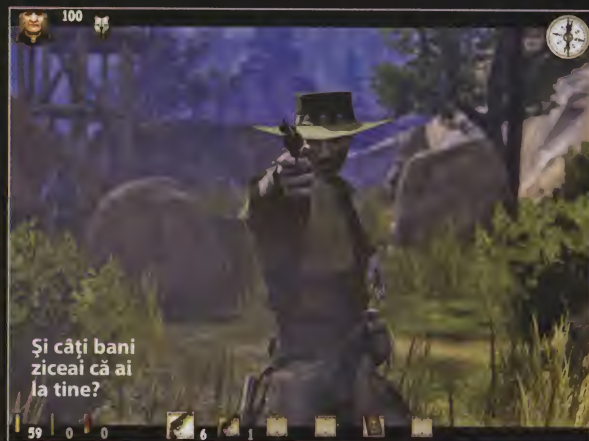
multiplayer, ni se va oferi ocazia să participăm la o serie de evenimente majore din istoria zbuciumată a consumatorilor de hamburgeri, unde prin „evenimente” înțelegem jafuri de trenuri și, ocazional, câte-o spargere faimoasă. Astfel, dacă v-ați dorit în secret să fiți Billy the Kid, banda lui Jesse James (pe rând sau toți deodată) sau mustăciosul Earp, în septembrie veți avea ocazia să vă împuşcați visul.

Ce-i lipsește Colt-ului... teacă de mărghitar

După cum puteți observa și din screenshot-uri, toate aceste bunătăți vor fi livrate într-un pachet grafic de zile mari. Engine-ul grafic Chrome (o altă producție a polonezilor) a fost adus la zi și pus serios la treabă în Call of Juarez. Deși nu se ridică la nivelul unui Half-Life 2, de exemplu, motorul va arunca în ochii gamerilor o serie de elemente specifice unui joc al anului 2006 și va fi în stare să genereze spațiile deschise specifice unui joc situat în Vestul Sălbatic. Efectele de particule avansate și animațiile ragdoll sunt doar unele dintre puținele bombonele pe care ochii le vor rumega în septembrie. Mai mult, materialele (în special lemnul) din micul univers virtual vor avea aceleași proprietăți ca și cele din lumea reală. Lemnul, de exemplu, material principal de construcție, va putea fi „convins” să ardă, lucru deosebit de util atunci când lângă casa din care țâșnesc gloanțe ca dintr-un cuib de mitralieră se află câteva butoaie cu praf de pușcă.

În concluzie, într-o lume saturată de shooter-e WW2, naziști, hitleri, mutanți și sataniști, orice „deraieră” de la rețeta clasică este mai mult decât bine-venită, iar de fiecare dată când „industria” a uitat puțin de WW2 și s-a întors în timp pe la 1800, am avut parte de un adevărat festin gameristic. Ceva îmi spune că septembrie, când Juarez ne va chema, va fi o lună bună pentru pistolarii de ocazie. Și dacă ne va chema, ne-om duce cu țiii...

■ cioLAN



DARK & STAR / ONE

Sprechen sie Deutsch?

O troșcoletă galactică

Pretty lights! Me wanna!



O gaură mică
pentru om, o
gaură mare
pentru omenire



Bine ați venit
la Hotel
Jupiter

- **Producător** Ascaron
- **Distribuitor** CDV
- **ON-LINE** www.darkstar-one.com
- **Data apariției** august 2006

Ca orice „babalac” cu HC și o sete neostoită de explorare, comerț spațial și încăleștări galactice, m-am bălăcit în universul Elite până ce aproape am rămas fără amprente. După o îndelungată și nemeritată pauză, Origin s-a îndurat de noi și, între două Wing Commander liniare ca o scândură de fag, a strecurat un Privateer sănătos, care ne arunca într-un univers ce se cerea explorat și exploatat până la epuizare. Nostalgie sau nu, cert e că, până la apariția (poate și după, dar asta n-o s-o știți niciodată) lui X: Beyond the Frontier, am considerat Privateer-ul drept etalon în domeniul simulatoarelor spațiale care nu se sfiau să te transforme în comis-voiajer stelar sau, la alegere, într-un adevărat Lorenzo Lamas (nenea renegatu’) intergalactic. Sunt aproape sigur că se vor găsi câțiva cărcotași care-mi vor da cu Freelancer-ul în cap, dar le-o voi reteza scurt: liniaritatea excesivă și lipsa elementelor care i-ar fi dat dreptul să-și poarte numele cu mândrie l-au scos din mica mea listă. A existat, bineînțeles, un Privateer 2, care, din păcate a căzut în patima FMV-urilor și s-a îndreptat mai mult spre ideea de film

Într-o bună zi o să colonizăm Soarele

interactiv cu mici pauze de încăierări prin spațiu. La capătul opus, X2 și X3 au pus prea mult accentul pe libertate și ne-au trântit un storyline pus acolo în dorul lelii. Omușorii de la Ascaron, care au avut timp berechet să studieze neajunsurile „concurenței”, plănuiesc (nemții deja îl au) să ne lovească drept în moalele capului cu DarkStar One, joc descris (cu o modestie ieșită din comun) de ei ca „un Freelancer făcut cum trebuie”. Dacă poporul meu n-ar fi întors armele împotriva Reich-ului aproape vecin și prieten și dacă o profesoară mult prea zeloasă nu mi-ar fi indus o ură viscerală față de dulcele grai al Kaiserului, acum ați fi avut un review de toată frumusețea, având în vedere că DarkStar One (zice-se) a poposit pe meleagurile băutorilor de bere care probabil l-au băut până acum. Dar cum varianta pentru vorbitorii de limbă engleză ne va vizita doar în luna august, vă veți mulțumi și cu un preview micuț (nu de alta, dar vreau să-mi păstrez cuvinte și pentru review-ul din luna septembrie și n-aș prea vrea să le folosesc pe toate aici).

Ja, Ich bin ein Freelancer!

Pentru a se asigura că DarkStar One va oferi un storyline musculos și atrăgător (cum vă plac vouă bărbații, gameritelor), Ascaron a apelat la o bine-cunoscută (la ei) autoare de SF-uri, Claudia Kern. Doamna (sau

domnișoara) va gădila copilul din noi cu o povestioară ce se anunță extrem de interesantă, care-l are ca personaj principal pe Kayron Jarvis, un tinerel cu caș la gură care, pornit pe urmele ășasinilor lui Kayron Senior, se trezește în mijlocul unui conflict interplanetar de toată frumusețea. Un dușman necunoscut, o doză serioasă de mister și poate o mică poveste de dragoste (printre artwork-uri se învârt și o tanti frumos desenată) se vor asigura că nu ne vom pierde complet în imensitatea universului și ne vom aminti că avem un joc de terminat.

Din fericire pentru noi, storyline-ul se află pe picior de egalitate cu oferta de „conținut extra” și nu va subjugă complet jucătorul după cum s-a întâmplat în Freelancer. Cel puțin trei sute de planete vor încerca să ne distragă puțin atenția de la ștreangul împletit din firul epic și ni se promite că diversitatea și numărul imens al misiunilor secundare ne vor împiedica să ne aruncăm cu capul înainte în lațul întins de doamna (sau domnișoara) Claudia. Vom avea parte de misiuni de escortă, sabotaj, recunoaștere, bătălii la scară largă (mici LOTR-uri galactice), în care elementul surpriză va juca un rol deosebit de important. Ca un mic exemplu, ceea ce începe ca o simplă misiune de recunoaștere se poate transforma într-o încăierare de zile mari. Sau poate decurge conform planului.

Din câte ni se spune, „meseria” aleasă de jucător în mod sigur va supăra una dintre cele câteva facțiuni existente. Un vânător de recompense, de exemplu, se va trezi atacat de pirați chiar dacă e off-duty, pe când un pirat... va avea probleme doar cu legea și cu miile de traderi cărora le stă ca un ghimpe în carlingă. Și dacă tot am amintit de neguțătorii viitorului, ni s-a promis un sistem de trading (și implicit o economie) mult mai flexibil și mai logic decât în Freelancer. Ceea ce nu poate decât să mă bucure. Și să-mi umple buzunarul!





Asta se întâmplă dacă nu stați la semafor

Navă Haute Cotoure

Din păcate, multiplayer-ul a fost „uitat” și nu ne vom putea căsăpi vecinul jucător de DarkStar One. Totuși, luând în considerare cantitatea imensă de conținut promisă, nu m-aș grăbi să le bat obrazul oamenilor de la Ascaron și să le reproșez lipsa multiplayer-ului. Pe același ton, presupun că o să fiu extrem de ocupat cu ce-mi aruncă AI-ul în față și nu o să mor de dorul unei confruntări cu un element uman...

Das Erpegistischesfest

Noutatea este puternicul parfum de RPG cu care Ascaron își va stropi din abundență copilașul. Având în vedere că în astfel de jocuri player-ul trebuie să devină una cu nava, obiectul supus regulilor RPG-urilor (arbori de skill-uri și alte năzdrăvăanii) este conserva și nu conținutul ei. Mai exact, nenea Jarvis nu va pune gura pe experiența câpătată în urma îndeplinirii obiectivelor și/sau a eliminării altor conserve cosmice, ci toate punctușoarele

și artefactele răspândite prin diverse sisteme solare și strânse cu sudoarea degetului vor „căptuși” tunulețul cu plasmă al lui DarkStar One. Mult mai exact, respectivul tunuleț va scuipa plasma între ochii dușmanilor după cum va fi învățat. Închipuiți-vă o țăvucă înzestrată cu un skill-tree (sau talent tree pentru ahtiații după WoW) care o poate transforma într-un adevărat devorator de scuturi energetice sau într-un Vulcan Cannon (în lipsa unui alt obiect de comparat o să folosesc o armă a zilelor noastre) cu o cadență de câteva mii de focuri pe minut. Nu este un simplu tunuleț. Poate fi un Barbar al tunurilor. Sau o țevă magică, după gusturile fiecăruia.

În aditie, construcția modulară a „cutiutei” DarkStar One va compensa din plin imposibilitatea de a călări în voie și alți bidivii spațiali. Totul poate fi customizat. Scuturi mai puternice? Marchezi creditul și inginerul galactic trimite o echipă de instalatori. DarkStar One are nevoie de o șubă de [introduceți un metal al viitorului aici]? Metalurgiștii școliți în

oțelăriile interplanetare vor fi mai mult decât bucuroși să vă ofere un costum asortat cu tunulețul de plasmă (al inamicului). Nu mai amintesc de armata de turele și de o miriadă de mașinării pe cât de ciudate, pe atât de complexe care pot fi alipite navei că o iau razna și mă apuc de germană... Vom avea de-a face, deci, cu un sistem foarte permisiv care ne va ajuta extrem de mult în quest-ul pentru obținerea

mașinării perfect adaptate scopurilor noastre. Un explorator va primi tot ajutorul pentru a-și construi o navă rapidă, iar cei mai războinici își vor planifica upgrade-urile în așa mod încât să iasă învingători până și dintr-un meci unu' la unu' cu Steaua Morții. În plus, diversitatea misiunilor ne asigură că nu vor fi uitați nici neguțătorii, vânzătorii de recompense sau pirații amatori. Abundență și mai multe nu!

Ende

În entuziasmul meu, am uitat să vă spun cum va fi împachetată toată feeria. Având în vedere că încă mai chinui din când în când Privateer-ul, mai că-mi vine să spun că nu-mi pasă. Totuși, pentru că suntem în 2006 și proverbul „haina face pe om” e din ce în ce mai popular, am aruncat un ochi și peste două trailer-e care au scos la iveală un engine grafic care, chiar dacă nu egalează X3-ul, de exemplu, are acel „je ne sais qu” care-i permite să „latre” (și, ce-i mai important, să fie luat în seamă) îndârjit la „dulăii” bazați din vecini. Nu lipsesc elementele absolut necesare unui joc al secolului XXI. Avem câteva shader-e, un bloom cuminte, nisaiva umbre dinamice... toată seria de „piese” bune la motorușul omului. Elementul sonor? Din câte am auzit, actorii germani și-au făcut treaba și nu-mi rămâne decât să mă rog pentru o distribuție decentă sau măcar pentru sfintele subtitrări.

Să sperăm că toate promisiunile și zvonurile (unii au pus mâna pe demo-ul german și/sau pe un preview code... nu e cazul nostru, din păcate) nu se vor rătăci în hățișul marketingului de sorginte KISS (Keep it Simple Stupid), iar eu voi putea să-i urlu lui Mitza în telefon la două noaptea: „Das ist das Spiel, mein Freund!!!!!! DarkStar uber alles!!!”.

■ cioLAN



Stinge, bă, lanterna aia!

Consumul exagerat de "motoare"
creează... independență!

ATENȚIE!

UNIVERS
MOTO

Preț: 4,95 RON
49.500 ROL

anul III / nr. 6 - iunie 2006

Drive-test

BMW
F800S/ST

HONDA CBF 600 S
KAWASAKI ER-6F
SUZUKI BANDIT 650 S
SUZUKI SV 650 S

Test

COMPARATIV
ALL ROUNDERE
600

Ducati
GT 1000

Drive-test

Drive-test

Benelli
Tornado 1130

Drive-test

Moto Guzzi, modele 2006

MOTO GUZZI

California Vintage
Breva 850
Griso 850

5 948367 000156 06

În fiecare lună

revista moto Nr 1

în România,

la punctele de difuzare a
presei din toată țara

UNIVERS
MOTO

HALF-LIFE® 2

— EPISODE ONE —

**Noua rețetă
unu în trei!**

❏ Dacă memoria nu mă înșală, la sfârșitul review-ului de Half-Life 2 am precizat că cele mai importante noutăți aduse de el nu se găsesc în jocul efectiv, ci se bazează pe modul în care vor evolua engine-ul Source și serviciul Steam în viitor. Ei bine, suntem în viitor (mesaj către Mitza de acum un an: vezi pe e-mail numerele de la 6/49, o să fim

bogați, băiete!), iar influența celor două mari proiecte ale celor de la Valve începe să-și facă cu adevărat simțită prezența. În primul rând, Steam s-a dezvoltat câți alții în șapte ani, impunând ideea de distribuție digitală, iar Source-ul pare și el să facă foarte bine, după câteva update-uri. Între timp însă, s-a lansat și Sin Episodes: Emergence, primul joc din noul

val de „episoade”. Un concept împins în față tot de Valve, cu ajutorul căruia se speră reducerea ciclului de producere a unui joc (în detrimentul orelor de joc efectiv, din păcate). Și dacă m-a luat un pic entuziasmul pe sus la vederea primului episod din Sin, un adevărat pionier, iată că după ce am trecut și de Episode One, mi-am schimbat radical opinia.

Și extraterestrii ăștia sunt
buni la ceva

„Înmulțiți-vă”. Nu, pe bune, asta se
recomandă insistent în joc



Ăla fan
adevărat



Pentru că atunci când e vorba de calitate, episodul de la Valve nu are cu cine lupta și devine de fapt primul joc episodic adevărat. Ce e al Cezarului, e al Cezarului...

Nimic nu se termină, totul continuă

Recent, cei de la Valve au declarat că, din punctul lor de vedere, cele trei noi episoade (pentru că trei o să fie) reprezintă de fapt Half-Life 3, continuarea logică a poveștii din 2, numai că împărțită în mai multe episoade. Asta ca să clarificăm lucrurile de la început. De asemenea, asta indică intenția clară a celor de la Valve de a face din aceste trei episoade mai mult decât un simplu expansion, continuând povestea, evoluând personajele și gameplay-ul. Din acest punct de vedere, Episode One se comportă ca un bun deschizător de drumuri, însă nu vă așteptați la vreo schimbare radicală. Primul episod își concentrează eforturile pe reluarea poveștii din Half-Life 2 și mai puțin pe schimbări de gameplay.

Finalul din HL2 a fost, din punctul meu de vedere, unul dintre cele mai interesante pe care le-am văzut în ultimul timp, tocmai pentru că lăsa loc la o sumedenie de teorii și posibilități de continuare. Pe vârful Citadelei, prinși în mijlocul unei expoziții devastatoare, soarta lui Gordon și Alyx părea pecetluită. Nu are cum să nu îți placă un sfârșit de joc în care personajul principal rămâne față în față cu o imensă sferă de foc care se apropie cu încetinitorul de el. De asemenea, ultima apariția a lui Gman a avut loc pe același vârful de Citadelă, iar cuvintele pe care acesta i le-a adresat lui Freeman nu au făcut decât să adâncească misterul. Așa că nu e de mirare că

cine, cum și ce părere are Gman despre toate astea, vă las să descoperiți singuri, pentru că, sincer, merită.

Farmece

Așa că iată-te tot lângă Citadelă, alături de Alyx și Dog, care te caută cu disperare. Și cum tot orașul 17 este pe cale să fie distrus de

personaje din HL2, însă decizia de a-i acorda doar un rol secundar mi s-a părut una greșită. Ei bine, în Episode One el revine în forță și chiar dacă doar pentru scurt timp, își lasă amprenta asupra poveștii și a atmosferei generale a jocului. Apoi, Alyx s-a transformat dintr-un NPC care îți stătea mai mult în cale și se plângea tot timpul, într-un aliat de nădejde, un personaj cheie și, fantastic!, unul

Bine ați (re)venit în City17!



disfuncționala Citadelă, singura soluție care vă rămâne este să reîntrați în ea, să o opriți de la autodistrugere și să trăiți mai apoi fericiți

Fără poze?
Da, sigur!



„Atunci când e vorba de calitate, episodul de la Valve nu are cu cine lupta și devine de fapt primul joc episodic adevărat”

Episode One începe la fel de nebunește. Evident, atât tu, cât și Alyx sunteți salvați (pentru că altfel cu cine mai jucam?), însă de către

până la adânci bătrâneți. Deja vu? Da, dar cu un scop precis. Pentru că nici Citadelă nu mai e ce a fost, extraterestrii întorcându-se

împotriva soldaților Combine-ului și transformând totul într-o zonă de război în care toată lumea se bate cu toată lumea.

Însă să nu ne aruncăm prea departe și să revenim la primele momente din joc. Care dezvăluie faptul că cei de la Valve au plecat urechea la doleanțele jucătorilor și au pus accentul mai mult pe două personaje oarecum prea puțin folosite în HL2. Dog a reprezentat unul dintre cele mai interesante

dintre cele mai plăcute și mai bine realizate prezențe feminine din jocuri. Ar fi fost de fapt un dezastru dacă personajul care te însoțește mai bine de trei sferturi de joc s-ar fi dovedit a fi unul obositor și săcăitor. M-aș fi mulțumit și cu o Alyx care să nu deranjeze, dar cei de la Valve au reușit să îi insuflă atâta personalitate cât pentru trei Lara Croft. Într-o Citadelă haotică, automatizată și periculoasă, Alyx este o pată de umanitate, care nu se sfiește să-și facă cunoscute sentimentele și opiniile și a cărei personalitate te va cuceri.

Mai mult decât o prezență plăcută, Alyx este un aliat impresionant. Având în vedere că în prima parte a jocului vei fi lipsit de arme și te vei folosi doar de Gravity Gun, ajutorul ei este

Cine a apăsă
pe buton?!



Eu zic să schimbi pe meci



Pe ei, dom'șoară!



A durut, nu?



Mai des, dar mai puțin

Revenind la joc, spuneam mai devreme că în prima parte vei fi lipsit de orice armă de foc, având la dispoziție doar Gravity Gun-ul, un upgrade temporar pentru el și, câteodată, niște mine pe care le poate reprograma Alyx astfel încât să sară la gâtul inamicilor. Apoi găsești un pistol, shotgun-ul și chiar și crowbar-ul își face la un moment dat apariția. În cele din urmă, arsenalul va fi cât de cât complet, însă nu există nici o noutate față de HL2. În plus, tensiunea momentelor când aveam la

Așteptăm să se înec?



dispoziție doar Gravity Gun-ul nu se compară cu intensitatea luptelor cu sute de gloanțe, din păcate. Și dacă vă întrebați ce s-a adăugat totuși nou în Episode One, o să vă spun: un

extrem de important. Și aici intervine lucrul în echipă... De exemplu, îți vei petrece destul de multă vreme în subsolurile Citadelei, adâncit în întuneric și încercuit de inamici. Singur și doar cu Gravity Gun-ul la dispoziție, nu ai șanse, însă atunci când Alyx este alături, lucrurile se schimbă. Dar nici ea nu este super-erou și nu are cum să vadă în întuneric, așa că, folosind lanterna din dotare, vei lumina inamicii pentru ca ea să îi poată nimeri. În întuneric își va irosi gloanțele și va rata de cele mai multe ori ținta. Va trebui însă să o mai și ajuți pentru că, deși moare foarte, foarte greu, atunci când e înconjurată de inamici, nici săraca fată nu poate rezista la nesfârșit. Și apropo de luptele în întuneric, iată o întâmplare care este definitorie pentru personalitatea lui Alyx și modul în care reușește acest personaj să dea viață jocului: între două lupte tensionate pe întuneric, ți se duce bateria de la lanternă și, tocmai când credeai că ai scăpat de inamici, auzi din beznă un mârâit molcom. Tragi de ultimele resurse ale bateriei, sari de pe scaun și te uiți în spate cu groază. Unde dai peste Alyx care se rupe de râs. „Got you!”, îți zâmbește ea, și nu ai cum să nu o placi pentru asta.

„Lipsa de noutăți poate fi însă trecută cu vederea mulțumită ritmului alert în care se desfășoară jocul și unor momente cu adevărat intense”



Atacul calamarilor!!!

monstru. Este vorba despre un Zombine (soldat Combine + zombie), foarte puternic și rapid, care vine direct spre tine, îți sare în cap și, dacă nu îl liniștești repede, își aduce aminte că are o grenadă pe undeva prin buzunare și o scoate la înaintare. Partea urâtă e că dacă ești prins la înghesuială poți să îți iei adio de la jumătate de viață atunci când se detonează grenada. Partea frumoasă e că dacă folosești Gravity Gun-ul, poți să îi smulgi monstrului grenada din mână și să i-o dai lui în cap. Sau, dacă ești foarte stăpân pe mouse-ul tău, poți să o explodezi direct, în cazul în care o nimerești.

Lipsa de noutăți poate fi însă trecută cu vederea mulțumită ritmului alert în care se desfășoară jocul și unor momente cu adevărat intense (o luptă în întuneric total, în

Numărul de telefon?



Tu ai furat-o, deci...



Și i-am zis: „Zombele, nu mai bea băiatule!”



care tu și Alyx trebuie să respingeți câteva valuri de inamici până vine liftul care vă va duce la suprafață). De asemenea, jocul este mult prea scurt ca să ajungi să te plângi de lipsă de variație. Ceea ce, pe de o parte, e bine, însă pe de altă parte e destul de trist să vezi cum se termină jocul după doar patru ore. După cum spuneam, micșorarea ciclului de producție se face mai nou pe spinarea orelor efective de joc.

Bomboane pentru ochi

Sincer să spun, uitasem un pic de engine-ul grafic Source. Cu toată nebulia cauzată de PS3, Unreal 3.0 și alte treburi din astea, de pe lângă casă, nu mă așteptam să văd ceva ieșit din comun la Episode One. O, cât mă înșelam! Adăugând noile tehnologii implementate mai întâi în Lost Coast (mai ales genialul HDR), Half-Life 2: Episode One arată... INCREDIBIL! Dacă aveți o placă video pe măsură, veți rămâne cu gura căscată plimbându-vă pe coridoarele distruse ale Citadelei. Practic, jocul are, și nu cred că exagerez, cea mai bună grafică de pe piață în momentul de față. În plus, Source este probabil unul dintre cele mai bine optimizate engine-uri existente, rulând fără nicio problemă și la rezoluții nesimțit de mari (1600x1200 cu absolut totul la maxim, pentru cei care vor să-și culeagă fâlcile de pe jos).

Și dacă tot suntem la capitolul engine-uri, trebuie menționat și cel fizic, care este pus la treabă în câteva puzzle-uri atât de simple, dar, totuși, atât de impresionante. Balansarea unei scânduri cu câteva găleți pe care le strângi de pe stradă, scoaterea la suprafață a unui grilaj pe care altfel l-ai înfige direct în apă sunt câteva astfel de puzzle-uri care dau o notă de realism extrem jocului.

Episode Two

Pentru că după Unu vine Doi și după sfârșitul din Episode One vine un trailer de Episode Two, să spunem ceva



și despre acest viitor episod. În primul rând, deși este anunțat pentru sfârșitul anului, s-ar putea să fie amânat pentru primăvara 2007, că așa sunt cei de la Valve. Mai



apoi, vom vedea noi locații, trailer-ul arătând o secțiune de pădure, ceea ce va fi o premieră pentru HL2. În rest, vom avea mașini controlabile și, cică, bătălii majore pe câmpuri de luptă deschise. Sună bine, numai să vină odată. A, și evident că Alyx nu moare, stați liniștiți.

O treime de viață

Problema majoră a lui Half-Life 2: Episode One este prețul. Pentru un joc de patru ore, chiar dacă demențial, 20 de dolari (cât costă jocul cumpărat direct de pe Steam) mi se pare fix peste limita acceptabilă. Punând totul cap la cap, trei episoade de câte patru ore fiecare ar însuma 60 de dolari. Așadar, 12 ore de joc pentru 60 de dolari. Practic, un joc întreg la preț dublu. Buzunarul vostru va decide dacă merită sau nu.

Făcând însă abstracție de preț, Episode One te acaparează irevocabil și te face să te reîndrăgostești de Half-Life 2. Cu un gameplay alert, o grafică absolut superbă, o atmosferă incredibilă și un personaj excepțional (Alyx), Episode One este un prim pas cum nu se poate mai potrivit pentru continuarea acestei deja incredibile serii.

■ Mitza

► Gen FPS ► Producător Valve Software ►

Distribuitor Steam ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ► Procesor PIV 1.4GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB ► ON-LINE ep1.half-life2.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

10
9
9
-
8
8
8,8

Ship Simulator 2006

Setcă la prova!!! Mașina înapoi că ne taie lipovenii!

Găsesc interesant faptul că deși m-am născut și am trăit în creierii munților, am fost iremediabil atras de arta navigației marine și fluviale. Probabil și din cauză că tata era un pasionat constructor de șalupe, pe care inițial nu avea posibilitatea să le testeze decât 2-3 săptămâni pe vară. Cu timpul însă, a apărut între aceiași munți o hidrocentrală ce a creat condițiile ideale pentru weekenduri petrecute cu barca pe lac. Aș putea să mai menționez că toate bărcile lui se cheamă Calypso... mă rog, nimeni nu e perfect. Însă erau înscrise în „circulație” în portul Constanța, iar tata nu pregeta să arate tuturor permisul lui de șofer de bărci de agrement, pentru care dăduse ditamai examenul pe Ghiolul Mare. Toate acestea m-au făcut să am atacuri de nerăbdare când am aflat de acest interesant proiect numit Ship Simulator.

Privind în urmă

Pot afirma cu certitudine că acest domeniu, al simulatoarelor de bărci, vapoare, corăbii etc., este aproape inexistent. Interesant este că nu am realizat asta decât după ce acest joc a ieșit la iveală. Ca pentru orice alt joc cu pretenții de simulator, sunt sigur că fani se găsesc din plin. Aici nu vorbesc despre jocuri cu lupte navale, ca de exemplu Sea Dogs sau Age of Sails, ci despre

adevăratele simulatoare, cele în stil Trainz sau Microsoft Flight Simulator. Desigur, există seria Silent Hunter, care a culminat glorios cu ultima versiune, însă este doar un simulator de submarine din al Doilea Război Mondial. Mai este și Virtual Sailor pentru iahturi, însă cam asta e tot. Restul, ca de exemplu petroliere, nave de croazieră, nave de luptă moderne (nici nu vreau să mă gândesc la Destroyer Command), șlepuri, bacuri etc. nu apar decât periferic în jocuri. Personal, vreau să simt ce înseamnă să calculezi poziția după soare în timp ce navighezi prin Atlantic cu o corabie veche de 600 de ani sau să încerc să trec cu un petrolier prin Strâmtoarea Magellan. Din nefericire, așa ceva nu există. Nimeni nu vrea să facă. Am sperat că voi găsi

aceste visuri ale mele materializate în Ship Simulator 2006. Din păcate, m-am înșelat.

Fără scuze?

Ship Simulator 2006 este creat de către o echipă complet no-name în domeniul jocurilor, VSTEP, care până acum s-a ocupat de simulări profesionale, ca de exemplu evacuări în caz de dezastre, incendii sau simulatoare auto pentru obținerea permisului de conducere. Acest lucru se simte destul de mult în Ship Simulator 2006 deoarece lipsește ceva ce găseai chiar și în Trainz, și anume preocu-

parea pentru amănunte. În primul rând, jocul se concentrează aproape exclusiv asupra bărcii pe care o aveți în posesie. Au

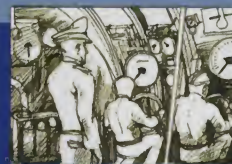
fost introduse numai trei locații în joc, două porturi și o zonă insulară. În porturi, peisajule este anost, rece, fără personalitate și aproape complet lipsit de viață. Da, pe apă există trafic, însă se poate observa că acest trafic este lipsit de cea mai elementară inteligență artificială. Practic, participanții la trafic sunt un fel de păpuși care se mișcă pe niște șine, incapabile să ocolească, să reducă viteza etc. Închipuiți-vă că sunteți într-un șlep și transportați o gră-

madă de containere. Acesta este foarte greu de manevrat, însă sunteți nevoiți să aveți grijă ca nu cumva în momentul când deviați pentru a intra într-un canal secundar, să treacă o șalupă ușoară, pentru că va trebui să o evitați voi pe ea și nu invers, ceea ce mi se pare stupid. Pe de altă parte, oriunde te uiți, vezi o lume complet moartă. Acei doi-trei oameni care sunt fie pe mal, fie în barcă, sunt tot niște păpuși care nu au nici cea mai elementară dinamică. Măcar niște voci care să încălzească

ALTERNATIVĂ

Silent Hunter III

Literalmente, nu există o alternativă pentru acest joc, ceea ce mă întristează profund. Așa că mă voi mulțumi în continuare cu superbul Silent Hunter III.



Paiu'n gură și sub apă! Patrula!!!



atmosfera dacă erau. Sigurul personaj care se mișcă este înecatul pe care trebuie să-l salvați. De fapt, această senzație de lume artificială, moartă vă însoțește permanent și se acutizează odată ce puneți piciorul pe Titanic. Sincer, nu înțeleg ce caută acest monstru într-un simulator modern, însă pe de altă parte a fost o surpriză. Mi s-a părut special faptul că te poți plimba la pas pe navă, însă lipsa oricărei componente umane pe un vas de croazieră nu te atrage să mai mergi a doua oară.

Simulator?

Acum că am stabilit atmosfera anostă, fără personalitate, probabil că ne gândim că jocul compensează prin partea de simulare. Din propria mea experiență legată de navigare, pot spune că jocul se apropie destul de mult de realitate, însă de una la un nivel foarte puțin pretențios. Practic, aveți maximum cinci moduri de control pentru o navă. E vorba de viteza care poate fi controlată separat pe motoare la unele modele, direcția cu cârma atașată, iar unele modele folosesc și motoarele de babord/tribord pentru ajustări de direcție. Așadar, oricine poate conduce o barcă mică, cu motor. Însă ce se întâmplă la un petrolier, unde sunt o mulțime de alți parametri de care trebuie să se țină cont, o mulțime de decizii suplimentare pe care trebuie să le luați fie din poziția de căpitan, fie ca ofițer la cârmă. Consider că acest lucru ar fi dat într-adevăr o savoare deosebită jocului. De asemenea, nu puteți scufunda o navă, nu există engine de damage sau setări de realism. Oare cum poți afirma că acest joc este un simulator când nu există conceptul de „sub-apă”? Nu există valuri, sau furtuni, ci doar o patetică ploaie sau vizibilitate variabilă. Practic, este un joc extrem de simplist care se adresează unui target-grup pe care eu nu reușesc să-l identific, departe de simulator ca realism și complet lipsit de fun pentru un arcade.

Ceva bun măcar?

Deși jocul este plin de lipsuri, totuși m-a acaparat o perioadă destul de lungă. Există elemente, ca de exemplu fizica mișcării, care



Io ies la țigară, șefule



te pot convinge că într-adevăr navighezi. Fenomenele de inerție sunt foarte bine implementate și chiar se poate simți faptul că apa opune rezistență. Locația insulară arată excelent grafic, iar apa, trecând peste lipsa valurilor, arată mulțumitor. Dată fiind simplitatea și aparența pătrătoasă și prost texturată a unor modele, nu justifică pretențiile grafice, așadar avem de-a face cu un engine 3D prost optimizat. Păcat că este atât de limitat, că are atât

de puține modele de nave și că misiunile sunt atât de plictisitoare. Există și un editor de misiuni, ceea ce e un lucru bun, însă diversitatea activităților este atât de redusă încât nu poți crea aproape nici un tip de scenariu care să justifice un mic storyline, ceea ce e trist. Jocul acesta are un potențial enorm pentru a deveni un hit în domeniu, mai ales pentru că piața nu este acoperită pe această latură. Ceea ce văd eu în Ship Simulator 2006 este doar un schelet pentru un viitor joc ce ar putea purta cu mândrie numele de simulator.

■ Locke



Gen Simulator ▶ Producător VSTE ▶
Distribuitor WA ▶ Procesor PIV 2 GHz ▶ Memorie
12 MB RAM ▶ Accelereare 3D 64 MB VRAM ▶ ON LINE
www.shipsim-2006.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

7
6
6
-
7

6,5



Sensible Soccer



❖ Anunțul că Sensible Soccer se întoarce m-a bucurat peste măsură și imediat mi-au revenit în minte spectaculoasele partide din trecut și joystick-urile căzute la datorie. Chiar dacă între timp am fost îndoctrinați de cuplul FIFA/PES, o schimbare a jocului pe orizontală cu furibundele atacuri pe verticală era așteptată de mai mulți gameri decât sunt dispuși să accepte cei de la EA sau Konami. Iată că visul a devenit realitate și Sensible Soccer este din nou printre noi. Mai rămâne de văzut însă dacă numele este însoțit și de joc.

Spre deosebire de excepționala bază de date din SWOS, în care acum zece ani campionatul nostru era refăcut într-un mod impresionant, acum lucrurile nu mai stau atât de bine. Noi nu mai apărem deloc, iar toate echipele, fie ele naționale sau de club, au în lot jucători semi-fictivi. Mai exact, nu sunt numele lor reale, ci o deformare care te face totuși să înțelegi despre cine este vorba. Nu este o problemă prea mare la urma urmei pentru că în cazul unui gameplay reușit comunitățile trec imediat la treabă și toată lumea este fericită. Producătorii, pentru că jocul lor are o bază de date în rând cu lumea (a se citi EA-ul) fără să fi contribuit la fondul de pensii FIFA și jucătorii, pentru că nu mai trebuie să rezolve anagrame pentru a identifica fotbaliștii. Dacă totuși acest lucru nu se întâmplă prea curând, un editor ne așteaptă să ne facem de cap și să modificăm numele echipelor, ale jucătorilor sau ale competițiilor. De asemenea, pot fi puse și bazele unor echipe noi, iar aici putem să ne pierdem timpul cu aspectul fiecărui jucător în

Mini-giganții fotbalului din nou în teren

parte, în funcție de câte tricouri, ghețe sau freze șmechere am deblocat.

Pe lângă obișnuitul Friendly, Sensible Soccer 2006 ne mai propune și majoritatea competițiilor cunoscute, de la Campionatul Mondial până la campionatele interne din fericele țări care au atras atenția producătorilor. Bineînțeles că nu suntem privați nici de posibilitatea de a crea și noi

turnee, cu configurația și regulile dorite. Altă diferență față de legendarul SWOS este absența modului Career, în care ocupam postul de manager/jucător. Chiar dacă partea de management era simplu realizată, îți dădea posibilitatea de a conduce o echipă mai multe sezoane și, eventual, de a o transforma în lidera continentului de care aparținea. Chiar dacă mania Sensi s-a datorat gameplay-ului extraordinar și gamerii ar fi mulțumiți și doar cu quickplay-ul, modul Career a fost bine primit în trecut și nu cred că prezența lui în SS 2006 ar fi presupus un efort prea mare.

Sensible football

Cu siguranță, gameplay-ul a fost partea în care cei mai mulți și-au pus speranțe și probabil ca și mine au dat direct buzna într-un meci amical. Cu spectaculoasele meciuri din SWOS în minte, orice pasionat de genul



A dat gheața în Liverpool



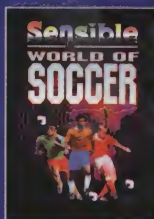
Nu mai dați în bară că-l treziți

„footy” își dorea probabil ca asemănările cu trecutul să apară în număr cât mai mare. Prima diferență pe care o sesizezi, exceptând grafica despre care vom discuta mai târziu, este că numărul butoanelor a crescut. Dacă în SWOS aveam nevoie de o singură tastă pe lângă direcții, acum situația s-a complicat puțin. Avem taste separate pentru șut/tackle și pasă. Aș fi vrut să scriu și „switch player” după pasă, dar din păcate de acest lucru se ocupă calculatorul și de multe ori o face în dezavantajul nostru. O a treia tastă are misiunea de a declanșa sprinturile jucătorilor, o altă noutate din SS 2006, categorie în care mai intră și controlul asupra portarilor, care în acest joc nu prea reușesc să dea echipei siguranța de care are nevoie. Mai exact spus, sunt plecați rău, atât ai noștri, cât și ai AI-ului, iar ploaia de goluri consemnată la sfârșitul partidelor este în mare măsură „meritul” lor. Meciurile din Sensible Soccer 2006 se caracterizează în primul rând printr-un plus de viteză și multă tăvăleală între jucători. Chiar dacă nu folosești tackle-ul, aproape orice contact cu adversarul se încheie cu unul sau mai mulți jucători întinși pe gazon. Motivul pentru excesul de violență este modul diferit în care nano-fotbaliștii controlează balonul. A dispărut legătura strânsă cu balonul din trecut și de aici apar și mai multe probleme. Schimbările de direcție se fac mai greu și e mult mai dificil să driblez în vreun fel un adversar. Acest lucru mai afectează și cursivitatea jocului de pase, care per general aduce totuși cu trecutul. Același lucru este valabil și pentru șuturi. Posibilitatea de a trage practic din aproape orice poziție și de a imprima efect mingii se traduce în faze și goluri foarte spectaculoase. Aportul AI-ului la spectacolul din teren nu este atât de mare pe cât ne-am fi dorit și pot spune că pe vremuri juca alt fotbal. Nu ai nevoie de mult timp să te obișnuiești cu SS2006, iar după ce înveți și așezările jucătorilor în teren, meciul se transformă într-un tir susținut la poarta adversă. Greu de explicat este jocul calculatorului din propriul careu, unde în loc să scape de minge cât mai repede, iese cu câte un jucător, nici măcar prin pase,

până la 25 de metri și de abia de acolo dă drumul la minge, în cazul rar și fericit în care mai are așa ceva. Nici pe atac nu realizează lucruri mărețe și singurele faze notabile sunt cele în care se enervează, folosește „viteza” și pasează rapid din prima. În rest, golurile lui apar doar pe greșeli din jocul tău. La capitolul probleme enervante din timpul jocului conduc detașat momentele în care mingea dispăre pentru câteva fracțiuni de secundă pentru ca ulterior să-și facă apariția ba în brațele portarului care nu prea era pe direcție sau

ALTERNATIVĂ

SENSIBLE WORLD OF SOCCER



E plăcut să vizezi pe linia porții

pur și simplu pe altă traiectorie, lucru fizic inexplicabil. Nici fazele la care portarii scot în corner baloane care altfel ar fi trecut mult pe lângă poartă nu scapă de o bilă neagră.

Există loc de mai bine

Chiar dacă multă lume a visat la multiplayer online, producătorii s-au ținut de cuvânt și nu ne-au răsfățat cu această

opțiune. Așa că singurul lucru bun pe care îl putem face este să-i punem unui prieten un gamepad în brațe și să sperăm la un adversar mai bun decât AI-ul.

Caracteristică seriei

Sensible Soccer, camera top-down nu putea fi înlocuită deoarece aceasta stă la baza gameplay-ului. Bineînțeles că jocul nu putea să-și mențină grafica din trecut (pe mine unul nu m-ar fi deranjat) și jocul a intrat în era 3D. Tendința s-a menținut însă și putem spune că

Milan	0 - 2	Lyon
46%	40%	14%
35%	Possession	65%
3	Shots Attempted	18
0	Shots On Target	5
0	Corners Won	2
1	Offsides Against	0
1	Fouls Against	0
0	Yellow Cards	0
0	Red Cards	0

Probabil Milan a jucat cu juniorii



Un zmeu înălțat de Riberti Cerlis



Dacă ei nu ne vor, noi îi...caftim

grafica oferă doar strictul necesar. Sub acest nivel se află însă sunetul și aici nu mă refer la lipsa comentariului, capitol la care doar Ilie Dobre sau Busta Rhymes i-ar fi putut ajuta pe producători. Deși nu aș fi vrut să închei așa acest articol, sunt sigur că vechiul Sensible World of Soccer cu baza de date adusă la zi și opțiuni online ar fi avut mult mai mult succes. Noi nu doream unlockables, 3D sau viteză, noi doream gameplay-ul din trecut. Este un început totuși și să nu uităm că „good things come to those who wait”.

■ Rzarectha

► Gen Footy ► Producător Kuju Entertainment ► Distribuitor Codemasters ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ► Procesor PIV 1.4 GHz ► Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB VRAM ► ON-LINE www.codemasters.co.uk/sensiblesoccer2006/

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

7
6
7
-
-
7

6,7

HITMAN™

BLOOD MONEY

**În sfârșit, un
adevărat
asasin!**

M-am ras în cap. Taman la timp. Am scăpat de pleată cu vreo săptămână înainte să apară Hitman: Blood Money și toți au zis că e prea mult ca să fie o coincidență. Adevărul e că eu îl așteptam mai degrabă pe Sam Fisher pentru o asemenea ocazie, dar merge și Agentul 47. Așa că am ajuns chelul care se juca de-a chelul. Aici adevărat gamer bă, am intrat în spiritul jocului, nu alta! Mai rămânea să pun mâna pe niște arme și să mă răzbun pe șmecherii de la grădiniță care îmi făceau zile frite. Dar am preferat să rămân asasin doar în joc. Și chel în viața de zi cu zi. Ph3ar m3333!!!!

O istorie un pic gri

Am scris review la toate titlurile Hitman care au apărut până acum și, sincer, nu am fost niciodată satisfăcut de vreunul dintre

jocurile seriei. Premisa a fost întotdeauna bună, însă pe undeva pe la mijloc ceva se strica, iar rezultatul final era, din păcate, întotdeauna un pic prea departe de ceea ce ar fi putut fi cu adevărat. Hitman a intrat întotdeauna în competiție cu alte două nume mari din lumea jocurilor: Thief și Splinter Cell. Și, hai să recunoaștem, Thief este încă de neegalat în ceea ce privește jocurile stealth. Așa că mai rămânea Splinter Cell. Un joc modern, asemănător cu Hitman, dar până la un anumit punct. Un punct numit stil. În timp ce Splinter Cell și-a găsit din prima un loc în lumea jocurilor și, mai ales, un stil propriu care l-a consacrat, Hitman s-a zbatut întotdeauna undeva între două idei. Pe când Splinter Cell a reușit să combine exemplar stealth-ul cu momentele de acțiune furibundă, în Hitman ajungeai tot timpul să te simți tras înspre ambele extreme, fără să

existe un punct comun de întâlnire. Practic, Hitman nu s-a decis niciodată ce e: joc stealth sau de acțiune? Am găsit întotdeauna teribil de frustrant faptul că, deși se marșa pe ideea de stealth, puteai tot timpul să termini jocul mult mai relaxat snopind inamicii în bătaie (de la distanță și cu gloanțe, evident). Ar putea suna chiar bine un joc care îți permite



Pssst... Pune
mâna mai jos

Vreau și eu un costum din ăla



Ah, Mr 47! The Fates conspire to throw us together at last!

În timp ce Splinter Cell și-a găsit din prima un loc în lumea jocurilor și, mai ales, un stil propriu care l-a consacrat, Hitman s-a zbatut întotdeauna undeva între două idei.

să alegi una dintre cele două căi, însă niciodată nu am simțit o motivație adevărată pentru a juca Hitman ca pe un joc stealth. Și ajungeai să faci asta numai pentru că era ceea ce ai fi vrut cu adevărat de la joc. De-a lungul timpului, diverse lucruri s-au schimbat în seria Hitman, s-a încercat o abordare mai matură a jocului, schimbarea câtorva elemente de gameplay, dar pur și simplu cei de la IO nu au reușit să ducă jocul la adevăratul său potențial. Ceea ce nu înseamnă însă că rezultatul final nu era un joc bun. Dimpotrivă, însă atunci când ai ca a doua variantă un Splinter Cell, nu cred că mai stai prea mult pe gânduri.

Asasinul asasinează (ole, ole!)

Așadar, ce poate să aducă nou Hitman: Blood Money? La prima vedere, nu prea multe. Avem de-a face cu același personaj, un asasin creat genetic (într-un laborator din România, pentru cei care nu știau) care execută fără milă misiunile primite de la o obscură agenție. Dacă povestea din celelalte jocuri ale seriei Hitman s-a concentrat mai mult pe analiza personajului principal Agent 47, în Blood Money lucrurile stau un pic altcumva. Deja știm multe despre Agent 47



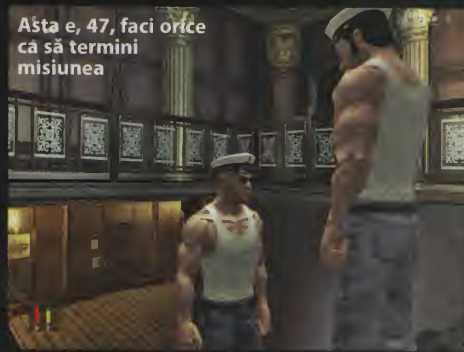
First person, dar la fel de letal

așa că schimbarea adusă de noul joc, o intrigă detaliată și complexă, în care Agent 47 este doar un actor (foarte important, de altfel) este bine-venită. Pe scurt, în timp ce persoane suspecte în serviciile secrete americane încearcă să-l oprească pe celebrul asasin, agenția de care ține Agent 47 începe să piardă în mod inexplicabil mai toți asasinii. Legătura dintre cele două fire ale poveștii se va dezvălui pe parcursul jocului, atât prin filmulețele dintre misiuni, cât și cu ajutorul ziarelor pe care le poți citi de fiecare dată când termini o misiune. Evident, dacă ai talentul de a citi și printre rânduri vei începe să descâlcești

intriga cu atât mai repede.

Povestea este spusă pe două planuri (asemănător cu modul în care a fost spusă cea din Hitman: Contracts): pe de o parte, un influent om din guvernul SUA dă un interviu unui ziarist și

Asta e, 47, faci orice ca să termini misiunea



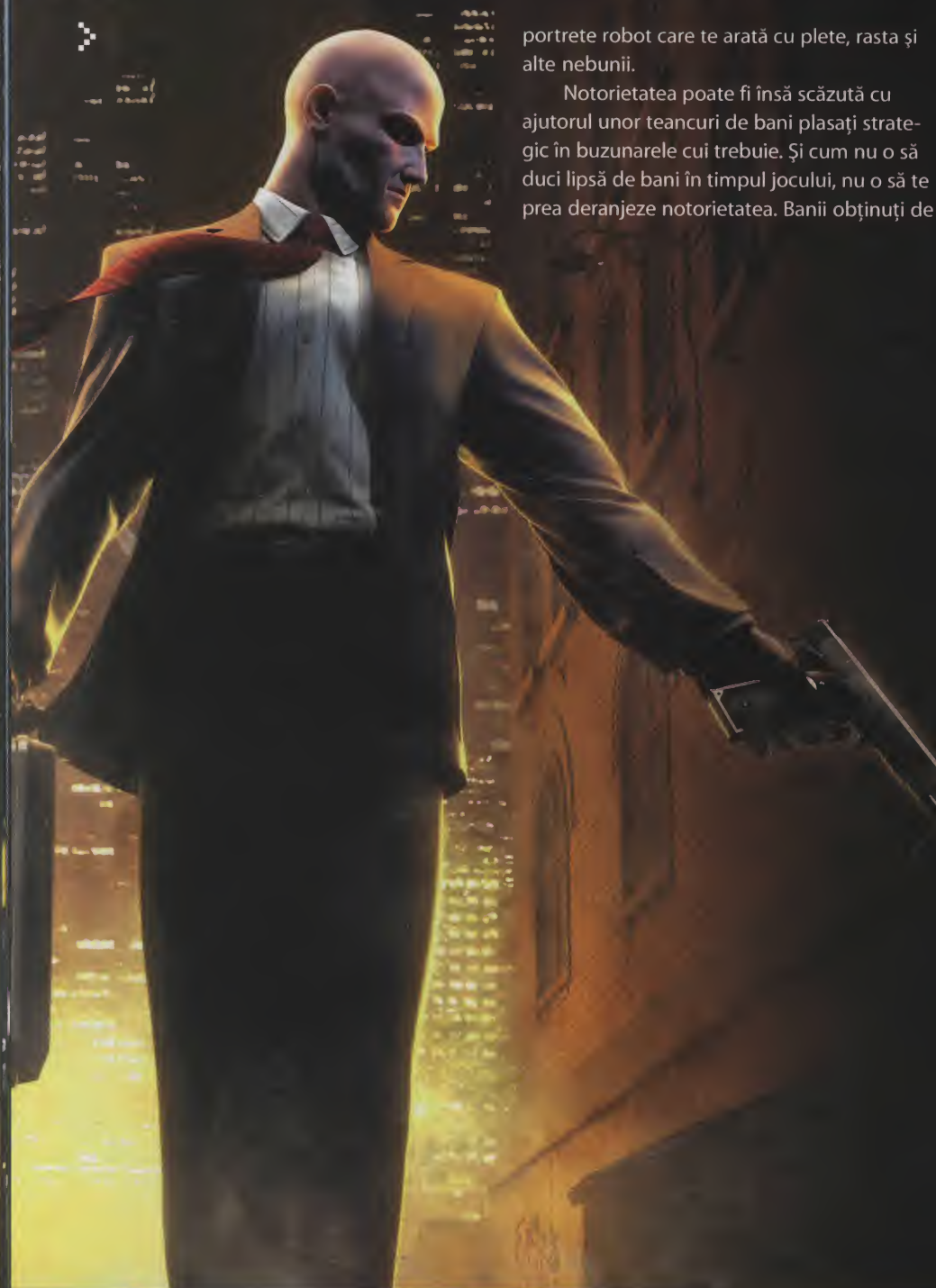
dezvăluie modul în care serviciile secrete au luptat contra lui Agent 47, iar pe de altă parte avem misiunile în sine, desfășurate toate în trecut, care îți spun o altă versiune a poveștii.

Superstar

Spuneam despre ziarul pe care îl poți citi după ce ai terminat o misiune. Importanța sa nu se rezumă la glumele pe care le găsești în rândurile sale, pentru că fiecare misiune a ta este descrisă detaliat în paginile ziarului respectiv. Și, după cum am spus, dacă știi să citești printre rânduri, afli multe lucruri noi despre poveste. În plus, aici intervine în mod direct noul sistem de notorietate. Acesta este unul dintre noile elemente introduse de producători în Blood Money și este afectat de către modul în care abordezi o misiune. Silențios și curat? Nu afli nimeni de tine. Faci pe Rambo? Ești prins de camerele de supraveghere? Atunci o să îți vezi notorietatea crescând. Ceea ce, contrar așteptărilor celor care plâng după un pic de atenție, nu e deloc bine. Doar ești un asasin și nu vrei să te recunoască lumea pe stradă, nu? Ei, pe măsură ce îți crește notorietatea, vei deveni din ce în ce mai „vizibil”, iar oamenii din jurul tău din ce în ce mai suspicioși. Iar asta datorită exact aceluia ziar de care îți ziceam care, la o notorietate ridicată, ajunge să îți publice un portret robot aproape perfect pe prima pagină. În schimb, dacă ai notorietatea scăzută, te poți distra cu câteva



Eu cred că doar își șoptesc ceva



portrete robot care te arată cu plete, rasta și alte nebunii.

Notorietatea poate fi însă scăzută cu ajutorul unor teancuri de bani plasați strategic în buzunarele cui trebuie. Și cum nu o să duci lipsă de bani în timpul jocului, nu o să te prea deranjeze notorietatea. Banii obținuți de



Ce se întâmplă
când îți crește
notorietatea

pe urma misiunilor pot fi folosiți și în alte scopuri. Mai exact, la upgrad-area armelor sau la cumpărarea unor bonus-uri esențiale. Ca de exemplu o creștere cu 50% a vitezei cu care poți să spargi un lacăt sau un binoclu mai bun.

Armele sunt împărțite în două categorii: cele cu care pornești de la bun început și cele pe care le poți culege în timpul misiunilor. Din punctul meu de vedere însă, cele două categorii de arme din Blood Money sunt după cum urmează: pistolul și restul armelor.

Pentru că, mare minune mare, toate misiunile din noul Hitman pot fi rezolvate apelând doar la pistolul cu silencer sau chiar deloc (armele albe sunt acolo pentru un motiv).

Ei dă, uite în sfârșit jocul din serie care reușește să treacă peste toate problemele care au deranjat titlurile Hitman anterioare și să se transforme într-un adevărat simulator de asasinat. Iar Blood Money nu face asta forțând jucătorul, ci oferindu-i această alternativă ca una perfect naturală pe care, dacă o alegi, te va trece cât se poate de plăcut prin tot jocul. Duse sunt armatele pe care trebuie să le nimicești, dispărute sunt batalioanele de ninja și ruși periculoși de care trebuie să îi scapi. Ești un asasin, dă-o încolo,



Ce faci tanti cu
bățul?!



Aviara. L-ă
răpus, săracul

COLLATERAL

Uite aici alternativă:
nu un joc, ci un film.
Și nu cu un chel, ci
cu Tom Cruise.



Înainte să spuneți ceva, uitați-vă la film pentru că merită. Și pentru că este cea mai apropiată versiune cinematografică a unui asasin precum Agentul 47 pe care o să o vedeți vreodată. Și pentru că... V-am zis că este un film chiar bun? Tot nu vă convine? Voiați să vă recomand mai degrabă o melodie? Neah... Bine. „Smiling like a killer” de la Motorhead îmi vine acum în minte.

nu Rambo! Iar pe totul parcursul jocului Agentul 47 nu va întâlni inamici, ci ținte. Este o schimbare esențială în modul în care producătorii au abordat jocul. Da, țintele sunt protejate, există poliție și bodyguarzi, însă



Moment poetic de-a dreptul

Satisfacția pe care o are jucătorul atunci când termină misiunea fără să fie detectat, plimbându-se liniștit în mulțime, cu inamicii morți în modul cel mai silențios posibil, era imposibil de atins în anterioarele jocuri din seria Hitman.

poți să îi eviți. Iar jocul este gândit în așa fel încât asta să fie opțiunea principală. Vrei să începi să tragi cu Uzi-ul în ei? Fă-o, însă fii pregătit să suporti consecințele (care, de cele mai multe ori au ca efect moartea ta).

Loco en el coco

Satisfacția pe care o are jucătorul atunci când termină misiunea fără să fie detectat, plimbându-se liniștit în mulțime, cu inamicii morți în modul cel mai silențios posibil, era imposibil de atins în anterioarele jocuri din seria Hitman. Blood Money nu este radical diferit față de predecesorii săi, elementele de bază ale gameplay-ului fiind practic aceleași, însă această schimbare de perspectivă din partea producătorilor este exact ceea ce lipsea din serie.

Hitman: Blood Money rămâne un joc în

care repetiția este mama perfecțiunii. Rar vei trece o misiune din prima, de cele mai multe ori vei fi nevoit să înveți reacțiile inamicilor, traseele lor și modul de abordare a unei noi hărți ratând de câteva ori misiunea respectivă. Ai posibilitatea de a cumpăra informații, însă nimic nu se compară cu culegerea de date direct de la fața locului. Acestea fiind spuse, nu ai cum să fii deranjat de această aparentă repetitivitate pentru simplul motiv că misiunile sunt foarte bine făcute, cu câteva idei demente în spate și îți oferă de fiecare dată ceva nou. Poți să treci prin mai multe rute posibile până să o alegi pe cea care îți convine cel mai mult.

Arma principală a Agentului 47 rămâne deghizarea, iar în Blood Money vei avea de ales dintr-o grămadă de posibilități. După cum ziceam, producătorii au ținut cu tot dinadinsul să arunce în joc câteva idei absolut

nebune, așa că nu fiți mirați când îl veți vedea pe fiorosul Agent 47 îmbrăcat în găină (strangulând o altă găină), Moș Crăciun sau clovn. Important este că toate acestea se potrivesc perfect cu misiunile la care iei parte, misiuni excelent gândite, atât ca posibilități de abordare, cât și ca poveste propriu-zisă.

În sfârșit, lumină!

Din punct de vedere grafic, chelia Agentului 47 nu a arătat niciodată mai bine. De asemenea, țin să remarc faptul că este al doilea joc pe luna asta (după Half-Life 2: Episode One) care mi s-a părut foarte bine optimizat. La fel ca și în cazul gameplay-ului, grafica are de câștigat mai mult însă datorită stilului abordat și câtorva idei surprinzătoare care au fost incluse în joc.

Până la urmă, la asta se rezumă Hitman: Blood Money, la găsirea unui stil pe care seria îl căuta de foarte multă vreme. Este un joc brutal, care nu își cere scuze, și îndeajuns de dement cât să te îndoiești, pe bună dreptate, de sănătatea mintală a celebrului asasin. Cel mai bun joc din serie? O, DA!

■ Mitza



În Rai e deschis non-stop



No, că lipsește
un șurub!

► Gen Action ► Producător IO Interactive ►
Distribuit de Eidos ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ► Procesor PIV 1,5 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 128 MB ► ON-LINE
www.hitmanbloodmoney.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
9
9
9
8
9
8,8

ESTE

TU FACI

De ce?

■ Pentru că micii producători de jocuri din România nu au nici o șansă într-o țară în care, deși talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potențialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiție. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent și dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

Cum?

■ Este simplu. Aveți la dispoziție nouă luni de zile, până în septembrie 2006, pentru a prezenta, în cadrul unei festivități dedicate, o versiune jucabilă a proiectului vostru.

Singura competiție din România

în care ești plătit **BINE**
dacă faci jocuri **BUNE!**

JOCURILE

5000 €

Pentru întrebări și detalii,
folosiți cu încredere adresa de
e-mail tufacijocurile@level.ro.

Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment. Tot ce trebuie să faceți pentru a intra în posesia premiului este să prezentați în septembrie 2006 cel mai bun proiect din întreaga competiție.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relațiile în mișcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producție și distribuție din întreaga lume.

Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiție, trebuie să vă înscrieți trimițând un e-mail la adresa tufacijocurile@level.ro cu detalii despre proiectul vostru.

■ Vă puteți înscrie în orice moment, începând de acum, până pe 31 august 2006, dar vă recomandăm să o faceți cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat lunar în revista **LEVEL** și pe site-ul www.level.ro.

Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetățenie română.

■ Proiectul trebuie să vă aparțină **ÎN ÎNTREGIME**, singura excepție făcând-o aplicațiile third party licențiate.

■ Nu sunt acceptate MOD-uri, ci numai proiecte de sine stătătoare.

■ Proiectul final trebuie să reprezinte o versiune perfect jucabilă.

■ Ultima dată de înscriere este 31 august 2006.



Stacked with Daniel Negreanu

Cu cărțile curate

Jocul de pocher, indiferent de gen, nu poate exista fără miza în care să găsești motivația de a da ce ai mai bun în tine. Să joci pe pișule pare lipsit de farmec, de aceea am privit cu reticență majoritatea jocurilor de gen, fie ele off sau online, mai puțin pe cele care aveau și strip-ul în titlu. Jocul de față are în schimb un titlu puternic și cel puțin participarea lui Daniel Negreanu trebuie să-ți stârnească interesul.

Milionar virtual

Stacked with Daniel Negreanu este un joc dedicat în exclusivitate sistemului Texas Hold Em, în toate formele sale. Pentru cei nefamiliarizați cu acest gen, producătorii au pregătit un tutorial în care Daniel Negreanu face o prezentare completă, de la noțiunile de bază la strategii și sfaturi care să te transforme în cel mai scurt timp într-un jucător competitiv.

Două aspecte sunt reprezentative pentru reușita unui joc de pocher, indiferent de gen, și anume un generator de numere aleatoare cât mai complex și un AI bine pus la punct. Știut fiind faptul că nu există un „random number generator” perfect, nu putem decât să sperăm că cel din Stacked with Daniel Negreanu este unul cât mai complex. Totuși, numărul mare de mâini în care river-ul aducea cu el și o victorie nesperată m-a pus puțin pe gânduri. Parcă nu eram atât de norocos în realitate. AI-ul, marele pariu al acestui joc, a fost anunțat ca fiind realizat în așa fel încât nici să nu mai știi când joci off sau online. Acesta este rezultatul muncii de 10 ani a unor „hard-core brainiacs”, se numește Poki Artificial Intelligence System și bineînțeles a

fost adaptat acestui joc sub îndrumarea maestrului Daniel Negreanu. Au fost creați jucători care să acopere majoritatea stilurilor de joc cunoscute. De la cei enervant de precauți, până la cei care preferă un joc agresiv sau cei al căror joc alternează și este rezultatul combinării mai multor strategii. Cu puțină atenție, nu este greu să identificăm strategiile rivalilor și, în consecință, să jucăm fiecare mână cât mai bine posibil. Totuși, mesele din Stacked with Daniel Negreanu sunt populate în general de jucători precauți, care rareori ajung să vadă flop-ul, mai ales dacă te mai trezești să ceri ceva peste blind-uri. Nu mai spun că un all-in face ravagii și te poți considera fericit dacă nu rămâi singur cu potul, evident subțire rău în momentul respectiv. Dacă totuși blind-ul nu este de neglijat și joci dintr-o poziție favorabilă, fără o mână deosebită, merge încercată această metodă mai ales că după flop poți renunța, în cazul în care situația îți este defavorabilă. În schimb, dacă avem un pre-flop bun, grija noastră este să atragem cât mai mulți concurenți cât mai departe în speranța că pe flop, turn sau river își vor întări mâna și vor avea motive să parieze. Felul în care decurge jocul în cadrul turneeleor, cu puțini jucători valoroși controlați de AI, ne avantajează mai mult decât ne-am fi dorit. Asta pentru că în finale intrăm în postura de chip leader detașat din care ne putem permite să pierdem două, trei all-in-uri până se echilibrează situația. Deci cu puțină răbdare și atenție, o carieră strălucită în Stacked with Daniel Negreanu este la îndemână fiecăruia dintre noi. Iată că deși producătorii s-au lăudat ca vom avea mult de furcă cu AI-ul, priceperea acestuia la

Texas Hold Em nu reușește să ne impresioneze. Mai mult decât atât, a fost anunțat un AI care să ne analizeze jocul și să se adapteze pe parcurs, lucru pe care nu am avut plăcerea să-l sesizez.

Mai trebuie spus că jocul oferă posibilitatea de a apleca urechea la sfatul lui Daniel Negreanu, asta doar în timpul partidelor offline. Două probleme mari și late fac ca această opțiune să fie un eșec total. Prima ar fi că toate recomandările sunt date la modul general și nu vizează situația particulară în care te afli, iar a doua este proasta coordonare, în multe din situații, între îndrumarea primită și mâna pe care joci. Când îți se spune în pre-flop să scapi cât mai repede de cei doi popi pe care îi ai în mână sau să pariezi la greu pe un șapte și un doi de culori diferite începi să te îndoiești de utilitatea acestor sfaturi prietenești.

Oameni ca noi

Din fericire, jocul vine și cu opțiunea de multiplayer atât în LAN, cât și online. Dacă LAN-ul poate înlocui cu succes, eventual în combinație cu hamachi-ul, o seară de pocher live, în modul online ziua nu prea se îngheșue lumea. Noaptea însă listele de jocuri create sunt mult mai populate, știut fiind faptul că peste ocean acest stil de pocher se bucură de un succes mult mai mare. Se pot organiza turnee single și multi table sau simple cash game-uri, iar regulile pot fi setate după bunul plac. Putem alege de la cât să înceapă blind-urile, la ce interval de timp să crească, cu ce sumă se intră în joc sau dacă modul de pariere este limitat sau nu. Pentru a



anima puțin atmosfera, distribuitorul Myelin Media a organizat un turneu al cărui mare premiu este șansa (patru de fapt) de a juca în Vegas la aceeași masă cu Daniel „Kid Poker” Negreanu. Acum să vă dau și vestea proastă, sunt eligibili doar rezidenții din partea continentală a S.U.A. După această informație, pe site-ul MTV Games urma „sorry, Alaska and Hawaii”. What about the rest of the world, cheap bastards?!

Grafica din acest joc este oarecum diferită de cea cu care ne-am obișnuit la jocurile de poker. Pozele au fost înlocuite de jucători activi care interacționează cu cărțile și jetoanele și se ridică în picioare la showdown-uri. În jurul meselor roiește lume, iar la mesele finale sunt prezenți și spectatori, care discută jocul în șoaptă. Voice acting-ul este redus la câteva replici pentru fiecare personaj și avem parte și de momente amuzante în care câte un gură spartă te provoacă să plătești un

pariu pentru ca imediat el să se arunce. Chiar dacă putem să notăm cea mai reușită atmosferă dintr-un joc de poker, tot este departe de realitate. Găsesc a fi inspirată opțiunea producătorilor de a nu-ți arăta pocket-ul pe față în modul online, în single e decizia ta. Îți vezi cele două cărți în momentul în care sunt împărțite de dealer, iar fiecare privire pe care o arunci din acel moment este observată și de restul jucătorilor. Un plus de realism și un (dez)avantaj. Poți fi surprins că ai jucat fără să-ți cunoști bine mâna și în același timp poți să-i faci pe alții să creadă în mod eronat acest lucru.

WWW.

Pasionații de Texas Hold Em au luat cu siguranță contact cu invazia de site-uri casino, iar motivele pentru care ar avea „nevoie” de acest joc sunt considerabil reduse.

Daniel „Kid Poker” Negreanu

După cum sugerează și numele, Daniel Negreanu nu este străin de plaiurile mioritice. Părinți lui au emigrat în Canada, țară în care s-a născut și a început să iubească acest sport. A abandonat liceul la un credit distanță de absolvire (DO NOT DO THAT!) și după ce a câștigat niște bani pe plan local, a plecat spre lucruri mai serioase, mai exact Las Vegas. Ulterior, a câștigat mai multe turnee, s-a clasat în bani în altele, și-a făcut un nume și a pus mâna pe trei brățări de campion mondial, prima câștigată în 1998, moment în care a devenit cel mai tânăr învingător la World Series of Poker. Este recunoscut pentru capacitatea incredibilă de a-și „citi” adversarii și alături de alte nume grele din domeniu a dovedit că pokerul nu mai este de mult un joc de noroc. Momentan, ocupă a doua poziție în clasamentul WTP all time al câștigurilor, cu peste 7,900,000 \$, iar eu mă bucur de parcă i-ar împărți cu mine.



Diferențele față de o partidă pe net pe bani fictivi sunt puține și nu neapărat în favoarea acestui joc și, mai presus de toate, în poker AI-ul nu poate înlocui factorii umani. Totuși, lipsa unei conexiuni la internet poate transforma Stacked with Daniel Negreanu într-un prieten bun, în special pentru cei neinițiați în tainele acestui joc. Eu am net. Fir înțins.

■ Rzarectha

Gen Simulator de poker • Producător 5000ft • Distribuitor Myelin Media • Procesor PIII 800 MHz • Memorie 256 MB RAM • Accelerare 3D minimum 32 MB VRAM • ON-LINE www.mtv.com/games/holdem/stacked/

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

6
6
6
8
-
5

6,2



D&D Online: Stormreach

Ar putea fi jocul online cu cel mai înalt coeficient de dificultate

„Cu pași mărunți, pentru a nu trezi umbrele, înaintezi pe coridorul cu pereți din piatră umedă și murdară. În față, calea ți se desface în două. Îți păstrezi obiceiul și o iei la stânga. Un puternic miros de putrefacție îți izbește nările după primii 10 pași. Auzi un clinchet ușor și făclia se stinge. Beznă. Știi că ai pe undeva un scroll de light, dar cum să-l citești fără lumină? Un fin zgomot se aude din față, ca și cum ai trece sabia pe scoarța unui copac. Simți brusc cum picioarele îți îngheață. Senzația urcă încetisor spre gât. Nu mai poți respira. Încerci să lovești cu sabia și simți ca și cum ai lovi în apă. Slimes!!! Mirosul a dispărut. Nările ți se umplu cu ceva de consistența noroiului. Un ultim gând – nu e bine să fii singur”. Iar ai pierdut experiență. Quest-urile astea sunt prea grele. Ai vrea să dai un Load Game, dar nu merge. Probabil din cauză că ești online.

Stormreach, Eberron

Eberron este o lume întinsă și complexă, în care Stormreach este doar un oraș mic. E ciudat faptul că sediul acțiunii este situat aici, însă se poate justifica drept un loc de plecare pentru o serie de probleme ce pot ajunge mult mai departe. Stormreach este unic ca oraș în Eberron prin faptul că reprezintă un punct de importanță maximă în trading-ul și transportul între două dintre cele patru continente care alcătuiesc acest univers. Mai departe, din această cauză, probabil că este singurul oraș care are o diversitate atât de

mare a populației, ca rase, ocupație și interese. Practic, cine controlează Stormreach, controlează mult mai mult decât pare. Dacă vrei să fii aventurier și să ai acces ușor oriunde în Eberron, Stormreach este locul ideal pentru a fi numit „acasă”. Desigur, doar o parte din aventurile tale din DDO se vor desfășura în oraș, restul fiind accesibile prin intermediul portalurilor oferite prin sprijinul administrației locale. În ultima vreme, orașul se confruntă cu o serie de probleme, mai ales legate de mai noile atacuri ale Kobolților, care, nu se știe din ce motiv, au devenit foarte agresivi și hotărâți să pună mâna pe acest oraș. Mai departe, veți intra într-un păienjenis de interese și comploturi, cu condiția să citiți textele quest-urilor. De menționat că aventurile se petrec pe o peninsulă a continentului Xen'Drik, în jurul Stormreach-ului.

Grupuri, grupuri

Pentru că acum avem idee care este setup-ul jocului, orașul Stormreach, ar fi bine să intrăm un pic în amănunt și să examinăm jocul mai în profunzime. În primul rând, nu pot să nu spun că nivelul de dificultate este foarte serios. Acest lucru, fără îndoială, îi ține departe pe cei care sunt denumiți generic „casual players”, adică acei indivizi care văd jocurile pe calculator ca o modalitate de distracție și nu ca un mod de viață. După cum știți, cea mai mare problemă a unui MMORPG este partea de leveling up. Aceasta creează o

serie de probleme nu numai la nivel social, dar și influențează radical calitatea gameplay-ului. MMORPG-urile, prin definiție, implică socializarea, pentru a putea avansa mai repede, a face față unui inamic în pvp sau pur și simplu pentru plăcerea de a juca cu alți oameni, și nu cu AI-ul. În MMO-uri precum World of Warcraft, level cap-ul de 60 se poate atinge chiar și în decurs de o lună, ceea ce, în mod ciudat, am descoperit că nu e un lucru chiar așa rău. Asta înseamnă că, dacă tu nu ai jucat câteva zile, ai posibilitatea de a recupera rapid diferența de nivel față de prietenii tăi. Oricum ajungi repede la 60, ceea ce nu te forțează prea mult să ții pasul, iar posibilități de soloing sunt foarte multe. În alte jocuri, acest lucru este o problemă foarte serioasă, pentru că level cap-ul se atinge foarte greu și chiar dacă îl atingi, high level content-ul este aproape zero, plus că nu există multe posibilități de soloing. Privind cum nu-ți poți ajunge prietenii din urmă, există posibilitatea să te lași de joc. DDO este oarecum la mijloc. Level cap-ul este deocamdată la 10 și nu se atinge foarte greu. Mai departe, fiecare nivel este împărțit în cinci sub-niveluri, ceea ce înseamnă că peste câteva zile prietenii vor fi poate tot level 2, însă cu 3 rank-uri mai sus. Acest lucru uniformizează oarecum lumea DDO, lucru care este absolut indispensabil în condițiile pe care le oferă jocul. Quest-urile sunt foarte grele și numai recent s-a introdus posibilitatea de a face unele dintre ele în solo. DDO a fost conceput exclusiv aproape pentru grupuri. Nu ești într-un grup, nu poți face

nimic, cam asta e regula odată ce ai ajuns la lvl 3 și vrei să intri în Marketplace. Socializarea este bună, însă dacă e forțată, va îndepărta cu siguranță o mulțime de jucători.

Părerea mea este că soloing-ul este absolut indispensabil într-un MMORPG, din prea multe motive pentru a le enumera aici.

ALTERNATIVĂ

NEVERWINTER NIGHTS

Probabil cea mai indicată – partea de multiplayer, cu multiplele lumi permanente care există deja din abundență pe internet.



În așteptarea confruntării



Focus pe El

Unul dintre cele mai importante aspecte ale unui joc pe regulile D&D este așa-numitul „Character Sheet”, în limbajul nostru fiind vorba despre personaj și caracteristicile sale. Astfel, pentru DDO, Turbine a ales cinci rase: Human, Elf, Halfing, Dwarf și Warforged, care nu reprezintă decât o mică parte din rasele care populează Eberron-ul. Clasele în schimb sunt destul de numeroase, în număr de nouă: Fighter, Paladin, Barbarian, Rogue, Ranger, Cleric, Wizard, Sorcerer și Bard. Multitudinea de clase este perfect justificată și, din păcate, este singurul loc în care acest joc oferă într-adevăr diversitate. Mai departe, personajul trece prin etapa de creare a modului în care va arăta și mai departe la alegerea Stat-urilor, Feature-urilor, Skill-urilor și, respectiv, a Vrăjilor dacă e cazul. Am fost ușor surprins de faptul că producătorii au restrâns destul de mult atât abilitățile native și de clasă, cât și pe cele care pot fi alese. Mai mult decât atât, diferențele de la un nivel la altul sunt foarte mărunte și skill-urile destul de neinteresante pentru a simți cu adevărat că ai avansat în nivel. Când se face trecerea de la un rank la altul, singurul lucru pe care îl poți face este să schimbi între ele câteva Enhancement-uri care sunt extrem de limitate ca număr și fără o importanță prea mare. Cu alte cuvinte, am fost extrem de dezamăgit când am văzut că oricât de unic crezi că ți-ai creat personajul, de fapt diferențele sunt nesemnificative. E bine totuși să știi că îl poți crea catastrofal de prost și că aveți neapărată nevoie de cunoștințe de terminologie D&D pentru a scoate un Character Sheet custom. Dacă aveți cunoștințele, țineți minte că jocul este aproape complet party-oriented, astfel veți fi nevoiți să creați un personaj de party, nu de solo. Soloing-ul este doar un lung șir de nervi și frustrări pe care nu vi le doresc. Ca univers, D&D-ul este dominat de impresionate posibilități și diversitate și, din nefericire, acest lucru nu se reflectă în jocul de față. Poate că ar trebui să mai specific că jocul oferă posibilitatea de multi-class, ceea ce știm cu toții că probleme poate crea dacă nu alegi combinația corectă.

Lume și comori

Deși pare, Stormreach-ul nu este un oraș prea mare. Locațiile sunt reduse ca număr, însă asta nu ar trebui să reprezinte un element negativ, dacă restul jocului e gândit cum trebuie. Din fericire, engine-ul 3D este destul de frumos chiar și pentru cei mai pretențioși dintre noi. Una dintre principalele plângeri ale mele se referă la lipsa spațiilor deschise, în adevăratul sens al cuvântului. Desigur, se încearcă să ți se dea această impresie în câteva zone care ar reprezenta oarecum spații deschise, însă modul în care

sunt concepute te fac să te simți tot ca într-un dungeon, limitat de pereți invizibili de data asta și cu un cer imobil și pixelat deasupra capului. Al doilea lucru care m-a făcut să mă plictisesc de fapt de acest joc se referă exact la unul dintre cele mai importante aspecte ale oricărui D&D, și anume quest-urile. D&D



Maică, la noi
în comună nu
vezi așa ceva

difficultate. Evident, cu cât le faci de mai multe ori, cu atât primești mai puține puncte de experiență. Înșă, sincer, acest lucru e un compromis destul de prost. E același lucru ca și în World of Warcraft cu high level content-ul, unde odată ajuns la nivel 60, faci același și același lucru, adică dungeon-urile. Măcar în WoW poți face în paralel și PVP sau poți schimba experiența pe bani, mai nou. În DDO nu ai ce face altceva. Pentru a crește în nivel, este necesar să faci de câteva ori aceleași quest-uri. Evident, unele le poți face pe motiv de grinding, însă la bază tot același lucru îl ai de făcut. Din această cauză, jocul plictisește masiv. Singurul lucru care mai rămâne este poate legat de diversitatea item-urilor din joc. Ei bine, aici aveți de unde alege. Personal, am



înseamnă în primul rând quest-uri. Joci pentru a face ceva. Ei bine, numărul celor din DDO este departe de a fi suficient. Ca să

compenseze acest lucru, Turbine a oferit posibilitatea terminării acestor quest-uri ori de câte ori ai chef și pe trei niveluri diferite de



Nenea, nenea, dai o cinzeacă?



Onixidabilis în
toată
splendoarea sa



Mort înainte să-și ia avânt



Dansând cu lupii

văzut destul de multe, însă rata de drop este extrem de mică. Vendorii au stocuri limitate, dar oferă item-uri destul de bune. Problema o reprezintă însă banii, care sunt al naibii de greu de făcut. O sabie de lvl 3 de exemplu costă 1000 de Platinium. Eu nu știu dacă am reușit să cheltuiesc per ansamblu atât avansând de la nivelul 1 la 4. Probabil că peste lvl 5 lucrurile se mai schimbă, însă sincer nu mi s-a părut că personajele de level 8-10 sunt prea speciale. Un item pentru lvl 10 costă peste 15.000 de Platinium, ceea ce e ușor absurd. Clasele de magie au un dezavantaj foarte mare, și anume că nu există poțiuni de mana, lucru pe care eu nu-l pot înțelege. Dacă există, sunt foarte curioși unde. Eu nu am văzut niciuna. Poțiunile de health sau repair sunt extrem de scumpe, motiv pentru care lumea nu le cumpără. Iată un nou motiv de

frustrare chiar și aici, unde nu ar fi trebuit să existe.

Dar încă îl joc

Așadar, DDO se adresează în primul rând hard-core gamerilor pasionați de universul D&D. Cu toate acestea, nu furnizează acel content de care ei au nevoie. În concluzie, jocul fie nu este terminat, fie este sortit pieirii. E foarte greu să menții contactul cu un produs online care nu-ți oferă decât un număr limitat de diversitate, când altele mai vechi de 4-5 ani chiar oferă mult mai mult. Observ totuși că Turbine se mișcă puternic pentru a oferi lunar content, pentru a ajusta lumea, pentru că regulile clasice sunt foarte amănunțite și te vezi în tot felul de situații ciudate. De exemplu, eu am un personaj Bar-

barian Warforged. Se știe că Barbarul este după carte un damage dealer clasic cu armor class scăzut. De asemenea, un warforged nu poate purta armură, singurele bonusuri la AC fiind din niște device-uri numite Docent, din skill-uri sau item-uri. Din păcate, regulile de stacking pentru armură sunt foarte haotice în DDO. Un warforge poate purta mănuși, cizme sau alte piese similare. Am găsit un set de brățări care oferă +4 la AC non-stackable, superbe, care însă pe un warforged sunt inutile, din cauză că se stachează cu feature-urile de clasă, mai exact în cazul meu, Admantium Body. De ce? Nu mă întrebați. Nici ei nu știu. Fiind non-stackable, ar trebui să se adune cu AC-ul rasial sau de clasă, printr-o regulă foarte clară în D&D. Ei bine, vă închipuiți frustrarea mea, deoarece acela este unul dintre cele mai tari obiecte din joc pentru un barbar. Așadar, poate peste un an-doi când aceste probleme nu vor mai exista, jocul va deveni interesant. Poate că va exista și PVP, pentru că da, jocul nu are PVP – îngrozitor, nu! Însă, în mod ciudat, jocul are ceva, în ciuda tuturor părților negative de mai sus. Încă joc și joc chiar constant, deși mă simt plictisit. Ciudat...

■ Locke



Să ungem lama cu acid

► Gen MMORPG ► Producător Turbine Entertainment
► Distribuitor Atari ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ► Procesor PIV 1,6 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB VRAM
► ON-LINE www.ddo-europe.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
8
8
8
8
8

8

RED ORCHESTRA

OSTFRONT 41-45

Carnagiu pe Frontul de Est

Tripwire Interactive și-a început odiseea FPS-istă cum nu se poate mai bine, producătorii ieșind la înaintare cu una dintre cele mai realiste experiențe multiplayer ce mi-a fost dat să trăiesc vreodată. Lansat imediat după Day of Defeat: Source, cu care împarte același sistem de distribuție (Steam), jocul s-a născut cu mult timp înainte de a fi anunțat că un produs de sine stătător, sub forma unui mod pentru Unreal Tournament 2004. Gameplay-ul diferit și ideea de a plasa acțiunea pe Frontul de Est al

forțele rusești și germane și te surprinde prin doza de realism injectată cu sete în fiecare aspect al jocului, gameplay-ul fiind mai greoi decât în UT2004, fosta (și încă actuala) lui gazdă. Mișcările, trasul cu arma și controlul vehiculelor sunt de un realism dus la extrem, RO întrecându-și lejer concurentul direct, Battlefield 1942, din acest punct de vedere. Fideli realismului, producătorii au mers atât de departe încât au făcut din trasul cu arma o artă în sine, eliminând crosshair-ul (prezent

de partea cui alegem să ne scoatem ochii, este acela de a captura cât mai multe puncte strategice de pe hartă, într-un anumit interval de timp. Înainte de toate însă, RO te pune să alegi clasa care ți se potrivește cel mai bine prin tranșee, moment în care realizezi cu surprindere că soldatul bun nu trebuie să fie neapărat bun la toate: numărul de jucători per clasă este limitat și depinde de dimensiunile hărții pe care urmează să ne facem damblaua. Ca un făcut, nu oricine

La punct fix, jucăria asta curăță tot



Artileria în acțiune



La pândă



celui de-al Doilea Război Mondial le-au adus autorilor marele premiu în cadrul competiției Make Something Unreal, plus două licențe pentru engine-ul Unreal 2.5 și un morman de bani pe care i-au folosit la înființarea unui studio. De aici și până la lansarea jocului într-o formă comercială n-a mai fost decât un pas.

Atenție, se trage!

RO te aruncă fără menajamente în mijlocul unui conflict sângeros dintre

doar la tunurile de pe tancuri, artilerie și pușca cu lunetă), pentru a ținti fiind necesară ridicarea armei la ochi. Iar dacă ai de gând să nimerești un adversar de la mare distanță, ai face bine să te holbezi bine prin cătare, deoarece RO îți oferă rareori o a doua șansă în fața unui jucător experimentat. De la mică distanță însă, nevoia unei cruciulițe numai bune de fixat între ochii adversarului devine aproape inutilă - n-ai apăsător imediat pe trăgaci, ești un om mort.

Obiectivul părților beligerante, indiferent

poate conduce un tanc sau orice alt tip de vehicul, soldatul de rând fiind nevoit să parcurgă uneori distanțe enorme pe jos, în lipsa unui transportor și a șoferului care să-l miște din loc. Așadar, dacă ai de gând să joci RO pe servere alese la întâmplare, ar fi cazul să te obișnuiești cu stilul de joc al fiecărei clase în parte, să accepți situația și să-ți modifice strategia de joc în funcție de moment.

Un război murdar

Grafica din RO nu impresionează, engine-ul Unreal 2.5 arătându-și vârsta, însă

„...producătorii au mers atât de departe încât au făcut din trasul cu arma o artă în sine”

Captiv într-un sicriu pe șenile



Dimensiunile impresionează

Înaintare în patru labe



hărțile sunt realizate la mare artă. Băieții de la Tripwire au acordat o mare atenție detaliilor geografice și arhitecturale, dar și adevărului istoric. Königsplatz, de exemplu, amintește de ultima ripostă a Reichstag-ului, o înclăstare sângeroasă care a rămas pentru totdeauna în mintea participanților la eveniment și în cărțile de istorie.

Practic, fiecare hartă ne pune în fața unor evenimente reale.

Pământul este sfârtec de obuze, iar clădirile zac în ruine, ostilitățile desfășurându-se pe fundalul unei atmosfere întunecate

atât la propriu, cât și la figurat. Există întotdeauna un copac, un șanț sau o tufă în care să te ascunzi de focul inamic și să scrutezi zona cu ajutorul binoculului, în căutarea inamicului. Ca infanterist mai ales, ieșirea în câmp deschis poate echivala cu sinuciderea, deoarece șansele ca un lunetist sau o mitralieră grea să-ți taie avântul sunt foarte mari. Realismul are și el prețul lui. Situația se schimbă radical când te urci într-un tanc, alături de alți doi camarazi, unul la

turelă, iar altul la mitralieră. Am remarcat cu plăcere că absolut toate vehiculele sunt modelate excelent, controlul lor este intuitiv, iar dinamica, lucru ce poate face diferența dintre o moarte sigură și supraviețuire, este foarte bine implementată.

Mai exact, obuzele ricoșează din blindaj dacă nu lovesc în plin. Unele dintre cele mai intense bătălii dintre formațiuni de tancuri le-am trăit pe Arad (uite că avem și o localitate băștinașă), o hartă imensă unde mersul pe jos dintr-un capăt în celălalt al hărții nu este deloc o

opțiune.

Poate cea mai devastatoare armă din RO nu este tancul, ci artileria. La o simplă comandă poți dezlănțui iadul peste pozițiile adverse, descurajând tentativele acestora de

pentru o scurtă perioadă de timp, să mai vadă lumea cu aceiași ochi limpezi. Dintr-o dată, sunt tulburi.



Rușii au și ei cu ce

ALTERNATIVĂ

BATTLEFIELD 1942

Un joc mult mai accesibil maselor, care încă mai poate oferi satisfacții la patru ani de la lansare.



- Țară, țară vrem oșteni! - Pe cine?

Chiar așa! Cui i se pare distractiv saltul în mocirlă la vederea trasoarelor ce spintecă aerul într-un du-te vino halucinant sau la auzul gloanțelor ce-i șuieră pe la mustăți în timp ce plouă cu obuze? Ei bine, amatorii de senzații tari sunt mulți, deoarece Red Orchestra: Ostfront 41-45 a reușit deja să strângă un număr important de fani în jurul lui, membrii comunității înmulțindu-se pe zi ce trece. Din punctul meu de vedere, jocul face toți banii, însă se adresează unei categorii mai aparte de jucători, Red Orchestra reprezentând pentru aceștia întruchiparea celui mai realist FPS al momentului. Pentru alții este deja prea mult...

■ KIMO

► Gen FPS ► Producător Tripwire Interactive ►
Distribuitor Steam ► Procesor PIV 1.3 GHz ►
Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB RAM ► ON-LINE www.redorchestraragame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

7
10
8
8
-
8
8,2

IS-2

Crew

1. Driver
V-24S (Diesel Engine)
2. Commander
122mm D-25T L43
Co-axial DT

Overview

This was a very modern design, with sloped armor, turret layout and carried a massive 122mm main gun. This was a converted howitzer and was primarily used in action against enemy fortifications. The ammunition was heavy - and had to be loaded in two parts. This made slow reloading, even if it did pack a massive punch.

Critical Hit Zones

Stats

Total Armor rating = 10/10

Front Armor = 10/10

Side Armor = 6/10

Rear Armor = 6/10

Top Speed = 6/10

Cannon Firepower = 10/10

Reload Rating = 1/10

Turret Traverse Speed = 5/10

Specifications

122mm D-25T L43

20sec/3rpm

30sec/360°

RED ORCHESTRA

a avansa, efectul barajului de foc fiind devastator și deosebit de spectaculos din punct de vedere vizual. Momentele în care jucătorul nimereste sub ploaia de obuze ce-i smulge pământul de sub picioare sunt intense, acesta încetând,

ROGUE TROOPER

Un soldat albastru și arma sa cuvântătoare

Într-un gen care abundă în titluri la mâna a doua, este destul de greu să te afirmi cu un shooter la persoana a treia care vrea mai mult decât atenția unui jucător între două reprize de somn. Rogue Trooper se pare că nu vrea și tocmai de aceea nici măcar nu încearcă s-o facă. Nu oferă cine știe ce satisfacții, ci te aruncă direct în bătaia gloanțelor într-o poveste științifico-fantastică fără cap și coadă, înarmat cu un braț de arme și gadget-uri deștepte. În felul lui, Rogue Trooper este un shooter meseriaș, datorită modului în care te face să utilizezi inteligent arsenalul pe care ți-l pune la dispoziție.

Albastrul care te omoară

Super-soldații viitorului sunt albaştri, asta este clar, iar Rogue nu face excepție.

Conceput în eprubetă și crescut de mic în spiritul războiului, ciudatul erou ajunge să-și vadă camarazii de arme făcuți sită într-o ambuscadă. Noroc că personalitățile lor sunt salvate imediat în micro-cipuri, pe care Rogue le extrage imediat și le încorporează în propriul său echipament. Pe primul și-l bagă undeva, adică în armă, pe al doilea în „ghiozdan”, iar pe al treilea în cască. În afară de replicile și laudele la adresa talentului său într-ale trasului cu pușca, cele trei cipuri vorbărețe fac mai multe decât te-ai putea aștepta de la ele. Fiecare dintre ele devine parte integrantă a echipamentului și un ajutor de nădejde pe front: Gunnar, după cum sună și numele, poate aduce modificări armei atunci când situația o cere, Helm (vocea din cască) îl ajută să spargă diverse coduri de acces, iar Bagman (meseriașul din „ghiozdan”) inventează noi tipuri de arme, poate produce muniție și îl injectează cu doza zilnică de sănătate. De-a lungul misiunilor, Rogue poate recupera părți din echipamentul adversarilor scoși din priză, pe care le transformă în credite. Acestea pot fi apoi utilizate la cumpărarea de upgrade-uri pentru arme. Modul ingenios în care poate fi folosit echipamentul și implementarea sa remarcabilă în joc au marele dar de a aduce



Gunnar își vede moartea cu ochii



Dansatori de nevoie

un plus de savoare experienței, distrăgând atenția de la o formulă deja clasică și de la linearitatea nivelurilor foarte previzibile, pe fundalul unei combinații unice dintre elemente de stealth, tactică și atacuri furibunde. Așadar, de toate pentru toți și...

... albastru peste tot

Arsenalul soldatului albastru nu putea fi altfel decât foarte variat și devastator în același timp, din el remarcându-se

„... adversarul devine inofensiv în fața unui tir de gloanțe care l-ar face pe Rambo să se albăstrească de invidie.”



Plecat în căutarea răzbunării

Tunul, a doua iubire după Gunner



pușcociul care face pulbere orice vietate de la mică distanță, arma cu lunetă și turela controlată de vorbărețul Gunner, fiecare dintre ele constituind parte integrantă din aceeași armă multilateral dezvoltată pentru orice situație. Trecând apoi peste faptul că expresia de mai devreme mi-a cam

împleticit limba prin cavitățile bucale, o parte dintre arme și combinațiile dintre ele ajung să fie mai puțin utilizate. De exemplu, poți oricând să lași turela în seama lui Gunner, care se va ocupa cu ușurință de adversari, în timp ce te strecoți liniștit în spatele lor ca să-i omori dintr-o mișcare ce cuțit. Având însă la dispoziție arma cu lunetă, simți impulsul de a-i elimina foarte comod de la distanță, o formulă pe care de altfel am folosit-o destul de des până și eu. Că deh, lenea e mare. Sau poate greutatea cu care Rogue schimbă armele între ele este de

vină. Oricum ar fi, dacă ai ales arma potrivită și ai aruncat grenada care trebuie, adversarul devine inofensiv în fața unui tir de gloanțe care l-ar face pe Rambo să se albăstrească de invidie.

Problema cu inamicii este că oricât de feroși ar fi ei, nu reprezintă o amenințare decât în clipa în care atacă în grupuri mari. Țștia ar fi nordicii, un fel de rusnaci care stăpânesc un Pământ poluat și nu vor să-i mai dea drumul de nicio culoare. Nordicul de rând, după cum spuneam, nu reprezintă o problemă, însă lunetiștii, mech-urile aproape invincibile și „hidranții” cu senzori care aruncă cu mici zburătoare decapitoare (chiar așa le zice) după țeasta intrusului sunt. Și totuși, gameplay-ul este foarte fluid, Rogue Trooper venind sistematic cu noi provocări în întâmpinarea jucătorului pe măsură ce avansează către obiectivul final. Unde mai pui că moartea unui nordic poate fi, uneori, chiar amuzantă, dacă în loc să-l culci la pământ dintr-un foc expediat în plină figură de la 50 de metri îi faci sită tuburile cu oxigen. Ghinionistul se agită disperat într-o încercare inutilă de a stinge focul, pentru a dispărea în momentul următor într-un norișor de fum. Cascadorie curată, nu alta. De asemenea, pentru mai multă siguranță, Rogue poate lăsa în urma sa un mănunchi de mine, un cadou de adio pentru orice personaj rău intenționat ce i-ar călca pe urme.

E albastru și asta-i tot ce contează

Pentru un joc lansat într-o perioadă în care titluri fantastice din punct de vedere vizual fac deliciul ochiului, grafica din Rogue Trooper nu aduce nimic special sub soare. O putem

Origini albastre

Puțini știu, dar jocul are la bază o revistă de benzi desenate englezească, creată de Gerry Finley-Day și Dave Gibbons, ce urmează aventurile lui Rogue, un G.I. (infanterist modificat genetic cu pielea albastră) și ale

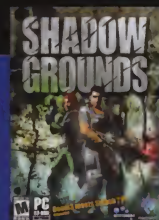


celor trei camarazi ai săi (cele trei micro-cipuri), imuni la orice fel de gaz otrăvitor sau acid puternic. Acțiunea se petrece pe planeta Nu-Earth, răvășită de războiul etern dintre nordici și sudiști. Nu-Earth a ajuns într-un hal fără de hal, otrăvită de armele chimice și biologice folosite în timpul războiului, trupele fiind acum nevoite să-și ducă traiul în orașe închise. Sudiștii au reușit însă, prin inginerie genetică, să dea naștere unei rase de războinici imuni la atmosfera nocivă - Infanteria Genetică, arma secretă a Înaltului Comandament Sudist.

ALTERNATIVĂ

SHADOW GROUNDS

Un altfel de SF, văzut din altă perspectivă. De sus.



considera depășită, însă level designul este bine gândit, oferind o mulțime de structuri și obstacole ce pot fi utilizate pentru a împrăști moartea de la adăpostul lor. Este un joc scurt și prea liniar pentru gustul

unora, dar care reușește ca prin minune să ne ofere porția de acțiune de care avem nevoie în clipele de plictiseală. Pentru unii, chiar mai mult.

■ KIMO

► Gen Acțiune ► Producător Rebellion ► Distribuitor Eidos ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ► Procesor PIV 1.5 GHz ► Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB RAM ► ON-LINE www.roguetrooper.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

7
8
7
7
6
7

7



Din start aş vrea să precizez că nu am fost un fan Rise of Nations. Experiența mea cu acel joc s-a limitat la câteva ore, pe care încă le consider pierdute. Jocul nu avea acel ceva care să mă atragă, să mă țină sau să mă impresioneze. Invariabil, cu toată reclama din jurul acestui sequel, față de Rise of Legends am avut rezerve în a-l juca. Însă, lucrurile tind să se mai schimbe și de multe ori te simți obligat să mai dai șanse. Până la urmă, dacă stai să te gândești, există destule sequel-uri care și-au depășit predecesorii. De aceea, în continuare susțin că cea mai mare parte dintre jocuri trebuie judecate după nume și nu după cifra din coadă. Microsoft și Big Huge Games s-au gândit bine când au atașat un nume și nu o cifră. În felul acesta mi-au făcut munca mai plăcută.

Un univers aburind

În acest moment, Arcanum este probabil unul dintre cele mai cunoscute RPG-uri, pentru pasionați. Însă m-am întrebant întotdeauna oare ce a făcut din el ceea ce este. Evident, este vorba despre originalitatea celui univers Da Vincian în care aburul și roțile dințate sunt baza oricărei invenții. Acel univers, prin feeling-ul său de science-fiction de modă veche cuplat cu un storyline de excepție și multă imaginație, a făcut istorie în lumea jocurilor. Însă combat-ul era oribil, haideti să recunoaștem. Nu am nicio îndoială că Big Huge Games a folosit din plin cunoștințele din Arcanum pentru a crea lumea Aio, o lume unde aburul se întretaie cu magia și armele energetice specifice viitorului. Practic, s-au pus bazele unei lumi complet noi, surprinzătoare prin contrastele sale, dar în același timp unică și originală. Așadar, Aio era o planetă pustie, din câte am înțeles eu, care într-o anume zi a fost lovită de trei secțiuni ale unei imense nave spațiale. Din aceste trei rămășițe au evoluat trei civilizații distincte, cu caracteristici și abilități unice, determinate de locul evoluției. Vinci a evoluat spre o tehnologie ce folosește aburul ca sursă de energie, roțile dințate și pârghiile ca angrenaje și energia electrică și proiectilele ca forme de distrugere. Complet opus față de ei, Alin s-a folosit de energiile magice ascunse în deșert pe care a învățat să le controleze și să le transforme pentru a crea o lume mistică, lipsită de tehnologie. Cuotl în schimb, care este cea mai enigmatică rasă, zic eu, a păstrat cunoștințele strămoșilor care au venit de pe altă planetă și folosește energia sub toate formele, denotând un nivel tehnologic extrem de avansat. E interesant faptul că sub aceste aparențe se întâlnesc trei tipologii geografice umane, europenii ca Vinci, popoarele arabe ca Alin și aztecii - Cuotl. Ei bine, se pare că dintre toți, Vinci se

diferențiază prin faptul că nu sunt uniți, ci veșnic în războaie unii contra altora. Jocul alege un moment în istoria acestei complexe lumi când se petrece o schimbare majoră în echilibrul puterii dintre Vinci, acest lucru fiind determinat de cercetările și descoperirile unui personaj cunoscut ca The Dodge. Ulterior, veți descoperi că acest val de schimbări se întinde mult mai departe, The Dodge fiind implicat mult mai serios decât pare.

Non-Darwinian

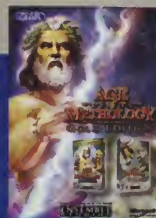
Așadar, bazându-ne pe experiența Arcanum, aburul este calea spre succes. Însă ce facem cu magia și laserele? Părerea mea este că aici s-a petrecut un fenomen foarte interesant. A crea o lume paralelă în care aceeași rasă are trei tipuri de dezvoltări distincte, fără nicio punte comună, are riscurile ei. Exact ca în mai știu eu care joc în care foloseai nave spațiale ca să extermini o populație aflată la 10.000 km distanță care nu ieșise încă din Evul Mediu. Din fericire, aici paradoxurile acestea evolutive au o bază mult mai solidă, determinată de amplasamentele geografice care nu au lăsat prea mult loc

Din Vaselina istoriei, un Univers se naște...

ALTERNATIVĂ

AGE OF MYTHOLOGY

Deși poate pentru unii este o alternativă ciudată, totuși feeling-ul acestui joc m-a adus cel mai aproape de ceea ce am simțit jucând Age of Mythology, care mie mi-a făcut o impresie foarte bună.



schimburilor de experiență. Vinci între munți, Alin în mijlocul deșertului și Cuotl în creierii junglei. Chiar și după câteva sute de ani de evoluție, aceste civilizații au ajuns atât de diferite încât magia Alin, spre exemplu, ar fi fost complet inutilă pentru Cuotl. Și uite și justificarea. Paradoxul este astfel normal,

LEGENDS

caracteristici, ca nivelul de dezvoltare și abilități pe care le oferă celui care o deține. Spre exemplu, unele oferă întăriri, altele bani etc. De asemenea, provinciile odată cucerite oferă o serie de puncte de dezvoltare ce pot fi investite în economie sau dezvoltarea militară a regiunii. Spre exemplu, veți putea construi districte militare direct de pe harta strategică, pentru a contracara un eventual asediu în timp ce sunteți ocupați cu atacul unei provincii diferite. Aici jocul se desfășoară pe ture, armata fiind un pion pe care îl puteți muta dintr-o provincie în alta o dată pe tură. Tot de la nivelul hărții strategice puteți cheltui

La grădina zoologică degeaba mergi cu cheia franceză...



Un număr incomensurabil de trupe cu care am nenorocit un calculator de 1500 €

determinat de un fenomen artificial și nu de o evoluție naturală, normală. Probabil acesta este punctul în care jocul excelează prin originalitate, deoarece rasele nu au absolut niciun punct comun, fiecare fiind unică prin caracteristici și abilități. Acest lucru va fi extrem de gustat de amatorii de multiplayer, deoarece jocul dezvoltă un set impresionant de strategii, specifice și exclusive rasei alese. Personal, am găsit multiplayer-ul acestui joc foarte plăcut, trecând peste problemele de lag și deconectările destul de dese. Se vor rezolva cu următorul patch, sunt sigur.

Rugina în istorie

Am ținut să scot în evidență până acum acest univers, deoarece în opinia mea este mai frumos, mai divers și mai consolidat decât cel din Arcanum. A cunoaște lumea unui joc înseamnă a simți cu adevărat plăcerea de a face parte din el și a adăuga acel feeling care încă este greu de găsit în afara unui Adventure sau RPG. Din nefericire însă, povestea nu face jocul, motiv pentru care ar fi bine să ne orientăm spre gameplay. Dacă pentru multiplayer nu sunt prea multe de spus până când jocul nu va fi trecut prin câteva sute de meciuri, despre single player pot vorbi. Jocul este orientat în jurul unei hărți strategice care diferă de la o campanie la alta. Avem trei campanii care nu pot fi jucate decât în ordine deoarece per ansamblu este de fapt o singură campanie cu trei capitole. Numărul de misiuni este doar o funcție de stil de joc. Puteți să aveți răbdare pentru a cuceri încetul cu încetul fiecare provincie sau puteți să mergeti direct la țintă, ceea ce sincer nu este recomandat pe un nivel de dificultate ridicat. Fiecare provincie are anumite

o serie de puncte care adaugă abilități eroilor sau le îmbunătățesc. Alte puncte permit upgrade-ul creaturilor sau modifică tipul de trupe cu care începeți fiecare scenariu. Prea multe lucruri de făcut totuși nu sunt, esențialul fiind ceea ce se întâmplă în scenarii. Fiecare provincie are în general un scenariu specific, în care trebuie fie să câștigați aliați, fie să găsiți un anumit artefact fie pur și simplu să distrugeți toate forțele inamice. În asta constă de fapt esența jocului.

Bellator Inoxidabilis

Așadar, iată-ne pe câmpul de luptă unde va trebui să întrunim anumite condiții pentru a câștiga. Acestor condiții Big Huge Games le-a zis Quests, ceea ce mi se pare foarte potrivit. Pe lângă acest quest principal, puteți găsi o serie de quest-uri secundare pe întinderea hărții, care vă pot da avantaje decisive de multe ori sau puncte de dezvoltare. Unul dintre cele mai controversate puncte legate de Rise of Legends este motivul pentru care au fost introduși eroii. Europeanii au un punct de vedere negativ față de acest lucru,

Leonardo di ser Piero da Vinci

(1452 e.n. – 1519 e.n.)



Cunoscut pe scurt drept Leonardo da Vinci, el a fost printre altele arhitect, anatomist, sculptor, inginer, inventator, pictor, muzician și matematician. Recunoscut drept un geniu multilateral, el a dus o viață relativ izolată de pe urma căreia

au rămas un număr impresionant de opere, schițe, idei etc.

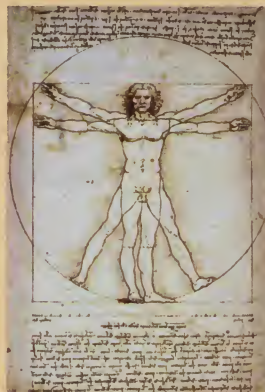


Printre picturile celebre ale sale sunt sigur că ați auzit de Mona Lisa, Cîna cea de Taină sau Madonna cu

Pruncul. Probabil partea care ne interesează ceva mai mult în cazul de față se referă la activitatea sa ca inventator și inginer. Fiind pasionat de ideea de zbor, a proiectat primul elicopter care urma să fie propulsat de puterea a patru oameni, al cărui model din păcate nu era funcțional din cauză că și corpul s-ar fi rotit. Fiind în poziția de inginer militar, el a proiectat prima mitralieră și respectiv primul tanc, care din păcate nici ele nu au fost puse în practică.

Alte invenții ar mai fi submarinul, respectiv o mașinărie care a fost interpretată drept primul calculator mecanic. Puțini probabil știu că a creat unul dintre primii roboți programabili, care inițial a fost confundat cu un vehicul propulsat de un sistem de arcuri.

De asemenea, a fost primul care a folosit soarele ca sursă energetică, utilizând oglinzi concave pentru a încălzi apa. Deși viața sa particulară a fost dominată de scandaluri legate de orientarea sa sexuală, rezultatul unei munci de o viață a pus bazele unei mari părți din ceea ce înseamnă civilizația noastră tehnologică și a lăsat în urmă opere artistice de o inestimabilă valoare.



adus vorba de orașe, un lucru destul de original este că acestea nu se distrug, ci sunt ocupate. Acest lucru se aplică și la unele mine, care la fel, își schimbă doar stăpânul. Cu alte cuvinte, dacă veți cucerii un oraș deja dezvoltat, acesta vă va rămâne în posesie cu toate districtele sale. Dezvoltarea unei așezări se face gradual. Există patru tipuri de districte care se pot atașa, denumite diferit, dar aproximativ cu aceeași funcție la fiecare rasă. Acestea cresc limita populației, eficiența armatei sau a trading-ului. „Epocile” sunt două și se referă la creșterea orașului de la Small la Greater City, cu toată pleiada de upgrade-uri sau trupe noi ce pot fi recrutate. Evident, pe lângă oraș se pot construi clădiri cu funcții specifice oriunde în teritoriul dominat, care au funcțiile clasice ca în orice RTS, de a produce trupe, cercetare sau upgrade-uri. Aici diferențele de la o rasă la alta sunt radicale, însă nu voi intra în amănunte. Anumite districte construite sau orice district pentru Cuotl creează un număr de puncte de research care pot fi ulterior investite într-o serie de patru linii tehnologice, specifice fiecărei rase. Astfel dobândiți de exemplu o Putere specifică civilizației, un fel de bombă atomică a anilor trecuți. Cam acestea ar fi

deoarece, vezi Doamne, se apropie prin asta de Warcraft III. Sincer, nu vreau să-i critic, însă nu mă pot abține. Introducerea acestor eroi este o evoluție absolut normală și se justifică foarte bine într-un joc cu tente fantasy. Acești eroi nu determină ostracizarea feeling-ului, ci din contră, creează diversitate și implică afectiv gamerul. În mod particular, eroii din Rise of Legends sunt personaje aparte cu istorie și caracteristici unice și cred că le-aș fi simțit lipsa profund dacă nu erau introduși. Cel puțin storyline-ul ar fi avut de suferit profund de pe urma absenței lor. Revenind la

mecanica jocului, baza o reprezintă tot resursele. Ele sunt în număr de trei, Timonium și Gold pentru Vinci și Alin, iar pentru Cuotl Gold este înlocuit cu Energy. Timonium este prezent sub formă de mine inepuizabile amplasate pe hartă. Gold-ul se obține din trading cu alte orașe, indiferent dacă vă aparține sau nu, ceea ce găsesc oarecum ciudat, însă normal având în vedere că nici restul resurselor nu sunt limitate. Trading-ul cu orașele neutre duce în timp la scăderea costurilor de cumpărare și chiar la atașarea pașnică și gratis a lui la imperiu. Pentru că am



caracteristicile oarecum comune civilizațiilor. Mai departe lucrurile devin mult prea unice pentru a fi discutate pe larg.



Proiectul Balanța

Până acum am făcut o prezentare oarecum imparțială a acestui joc, însă nu-mi stă în fire să nu trag niște concluzii. Ceea ce nu mi-a plăcut este faptul că în campanie trebuie să reiau cu fiecare misiune în parte toată pleiada de research-uri și de construcții. Personal, urăsc să fac același lucru de 14 ori la rând. Unitățile nu câștigă experiență, iar punctele de upgrade sunt în general prea puține încât să conteze foarte mult. Pe de altă parte, economia are o caracteristică surprinzătoare și plăcută. Spre exemplu, cu fiecare trupă produsă, crește costul producerii următoarei. Cu fiecare district atașat orașului, costurile pentru următorul cresc. De aceea, de exemplu, e foarte important să ocupați alte orașe rapid pentru a putea construi districte ieftine, deoarece efectele lor per ansamblu se cumulează. Pe harta strategică aveți doar o singură trupă, ceea ce înseamnă că regiunile aflate la distanță pot fi oricând ocupate fără drept de replică. Splitting-ul sau antrenamentul unor trupe care pot păzi acea regiune ar fi fost indicat, pentru că ar fi îmbunătățit iremediabil gameplay-ul. Engine-ul grafic este frumos, relativ pretențios și cu anumite probleme legate de controlul camerei în zonele cu elevații puternice ale terenului. E foarte greu să găsești o poziție mulțumitoare. Cel mai mare bug pe care l-am întâlnit însă este legat de pathfinding. Când te deplasezi cu multe trupe prin zone cu obstacole, unele nu



Un loc excelent pentru o ambuscadă. Dar puțin probabil să se întâmple...



Probabil că Aztecilor nu le picau MIG-urile

reuesc nicicum să treacă de ele. Rămân blocate și nu ajung la destinație, ceea ce determină efecte dezastruoase în cazul unui atac și nenorocște tot gameplay-ul. Al-ul se comportă

mulțumitor, deși încă predomină acel obicei stupid al hărțuirii, în care niciodată nu vine pe tine cu suficiente trupe pentru a te anihila. De aceea, în condiții normale, AI-ul nu ar trebui să creeze probleme nimănui. Și în fine, anumite scenarii din anumite regiuni sunt

complet aiurea. Spre exemplu, The Dodge era plecat la trei provincii distanță în clipa în care i-am atacat sediul. Brusca, a apărut acolo cu tot alaiul de trupe, ceea ce mi-a creat senzația aceea de artificial, de înșelat, aburit și dus cu pluta de un trișor. Totuși, Rise of Legends este un joc inovator care face cinste creatorilor din care face parte și duce mai departe spre perfecțiune genul acesta atât de îndrăgit, RTS-ul.

■ Locke

Gen RTS • Producător Big Huge Games • Distribuitor Microsoft Games • Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 • Procesor PIV 1,4 GHz • Memorie 512 MB • Accelerare 3D minimum 64 MB VRAM • ON-LINE www.riseoflegends.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
8
8
8
9
9

8,5



Termocentrala de la Mintia



Rome: Total Realism

Rome: Total Realism este, pentru profani și nu numai, o conversie single și multiplayer creată și dezvoltată, inițial, de un anume

introdutiv, o nouă coloană sonoră și multe, multe altele.

Mod-ul i-a atras imediat pe fani, prin

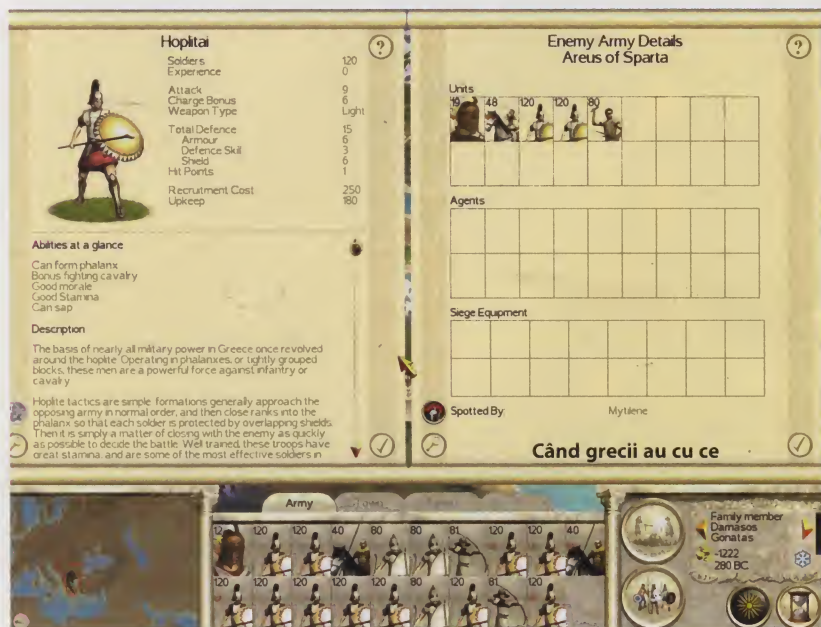
conținutul său bogat și noutățile de pe harta strategică. Efortul remarcabil la care s-au înhamat realizatorii s-a concretizat prin prezența în scenă a 17 facțiuni jucabile de-a lungul campaniei, o hartă strategică a campaniei

care luptă mult mai inteligent, unitățile alcătuind formațiuni de luptă autentice. Lucrurile par a sta și mai bine pe partea vizuală, Total Realism aducând, pe lângă campania sa originală ce ne plimbă prin provinciile Persiei și Scandia, o mulțime de locații fictive în care să tăiem în carne vie. Majoritatea unităților au fost retexturate, mare parte dintre ele asemănându-se cu orice altceva numai cu cele din realitate nu, iar facțiunile care au fost nedreptățite din punct de vedere istoric, precum egiptenii sau spaniolii, au fost repuse în drepturi.

Mediul diplomatic este, de asemenea, mai realist, iar modelul economic a fost practic re-inventat pentru a ne oferi, alături de restul elementelor ce împodobesc mod-ul, o experiență de joc mai dificilă, mai provocatoare și grandioasă în același timp. Nu uitați să instalați patch-ul, inclus într-unul din directoarele de pe DVD.

www.rometotalrealism.org

KIMO



meseriaș Gaius Julius. Acum, mod-ul se află în grija unei echipe de creiere adunate de pe întreg cuprinsul globului, indivizi talentați într-ale moding-ului și îndrăgostiți de istorie. Menirea acestui mod remarcabil a fost, de la bun început, aceea de a le oferi fanilor RTS-ului Rome: Total War (și nu numai) o abordare mult mai realistă din punct de vedere istoric și al gameplay-ului, deoarece jocului i-a cam lipsit, se pare, acuratețea istorică. Versiunea 6.0 a mod-ului Rome: Total Realism v-a fost pusă la dispoziție, dacă mai țineți minte, pe DVD-ul LEVEL (februarie 2006), aceasta aducând un număr semnificativ de noutăți, inclusiv un nou sistem de luptă, hărți exacte din punct de vedere istoric, unități re-modelate și "re-desenate", îmbunătățiri grafice la capitolul interfață, un nou filmuleț

complet regândită și două sute de noi unități armate, foarte exacte din punct de vedere vizual. Și asta n-ar fi nimic, dacă stăm să ne gândim că sistemul de luptă a fost puternic modificat pentru a-i conferi gameplay-ului un grad mult mai ridicat de realism, iar coloana sonoră a fost realizată de către un compozitor cu experiență.

Îmbunătățiri substanțiale i s-au adus până și AI-ului,



Chase the Chicken (UT2004)

Viața unui pui de găină are, de cele mai multe ori, un sfârșit tragic. De nu l-ar avea, nu știu ce ne-am face fără șaorme, friptane și tot felul de alte preparate din pui după care unii dintre noi salivează la orice oră din zi sau din noapte. Dar ce-ar fi dacă puiul ăsta ar avea un dram de minte și și-ar da seama că bucătarul ăla din colț care vântură ditamai iataganul prin aer nu-i vrea doar ouăle pe tavă, ci întreg tacâmul de la gâtlee în jos? Ei bine, probabil că și-ar lua cu cea mai mare plăcere adio de la viața de huzur din coteț, ar căuta prima ieșire din bucătărie și ar lua-o la goană încotro vede cu ochii. Mai prinde-l dacă poți! Și se poate, din moment ce bucătarul prinde imediat de veste, se aruncă prin zidul bucătăriei și aleargă urlând ca un dement pe urmele evadatului. Grea e viața de găină!

Dacă vă așteptați ca Chase the Chicken, după cum sugerează impropriu numele acestui

mod original de Unreal Tournament 2004, să vă expedieze pe urmele unui pui de găină ce-și caută libertatea, vă înșelați. În schimb, jucătorului i se dă un set de aripioare rahitice, din care va trebui să dea cum știe el mai bine pentru a scăpa din calea flămânzilor dintr-un sat mexican, într-o cursă nebună (și cât mai rapidă) pentru supraviețuire. Ca pui de găină, n-ai cine știe ce trucuri la dispoziție pentru a evada din calea urmăritorilor, în afară de „scăparea” câtorva ouă, în care speri să-și rupă careva gâtul, sau salturi peste tarabe. Și dă-i



și fugi pe aleile satului și prin curțile sătenilor în direcția indicată, pe oriunde și cât mai repede numai să nu faci parte din meniul zilei, pentru că la fiecare „PRINDE PUIU' ĂLA” urlat din gâtleele bucătarului, răsar din ce în ce mai mulți fomiști dornici să se alăture alaiului.

Chase the Chicken este nemaipomenit ca mod, iar ca proiect de joc de sine stătător (pentru că asta se vrea a fi de fapt) este excelent. Este antrenant și distractiv, conceptul de joc distanțându-se enorm de platforma jocului în care și-a găsit culcușul. Be the chicken!

■ KIMO



Ravenholm - The Lost Chapter (HL2)

În afara faptului că Ravenholm - The Lost Chapter poate intra cu ușurință în topul celor mai bune mod-uri single player pentru Half-Life 2, nu sunt prea multe de zis despre el. Vorbim aici despre o singură hartă, care ne trimite înapoi în terifiantul și întunecatul Ravenholm, fosta colonie de mineri acum bântuită de stafii și locuită de lighioanele care i-au adus sfârșitul. L-am jucat și mi s-a părut excelent. Orășelul colcăie de zombie și soldați combine care

n-au altceva mai bun de făcut decât să-ți vâneze pielea, level designul profesionist reușind să te pună puțin pe gânduri. Oare autorul mod-ului lucrează pentru Valve? Nicidecum, însă felul în care a reușit să implementeze puzzle-urile, suficient de provocatoare astfel încât să-ți pună roțițele de la mansardă în mișcare, și modul în care reușește să-ți bage frica-n oase în momentele cheie sunt de laudat. Iar pentru că tot suntem în Ravenholm, de ce nu ne-am întâlni și cu părintele Grigori, cu același pușcoci în brațe, la fel de cățarat pe acoperișuri, recitând noi blesteme și trăgând în tot ce-i zboară pe sub nas? Cu G-Man este altă poveste, iar mod-ul este prea scurt ca să-mi dau seama ce căuta exact el acolo. Sfârșitul însă m-a lăsat cu ochii în soare și nerăbdător să dezleg misterele Ravenholm-ului într-un nou capitol, acesta sugerând că povestea este departe de a se fi încheiat. Veniți de-l luați.

■ KIMO





Pirat vs. original

Dai un ban, da' știi că face

Este un adevăr fundamental faptul că românul e sărac. Iată deci motivul principal pentru care, dacă se poate – și de obicei se poate – românul nu joacă originale. Jocurile originale fac parte din categoria cadouri de Crăciun îndelung dorite, din acele lucruri pe

care le cumperi după lungi ani de trudă, așa, exclusiv pentru sufletelul tău de gamer, fac parte din zestrea pe care o păstrezi cu grijă ca să îi arăți copilului tău ce nevoia făcea tata când era și el tânăr.

Este de înțeles că un (măcar) 40 de euro

nu e o sumă mică pentru român. Și, sincer, este chiar normal să nu te prea doară de faptul că furi Ubisoft, un defunct 3DO, EA, când tu te gândești ce să pui pe masă la sfârșit de lună. Dar dacă în cazul single playerelor, versiunea free nu diferă cu nimic de cea originală, la jocurile online lucrurile nu stau chiar așa. În mod ciudat, multe dintre ele nu sunt piratate deloc – și aici dau exemplu EVE Online și GuildWars (da, știu că ăsta e aproape gratis) – însă elita acestei categorii, World of Warcraft, nu putea să scape de această plagă. De fapt, serverele pirat de WoW au apărut dinainte să fie lansat jocul în versiunea gold și recunosc cu rușine că până și noi am încercat să punem pe picioare unul. Astăzi, numai Extreme Top 100 (www.xtremetop100.com) numără aproximativ 200 de servere pirat de WoW și pot să pun pariu că de fapt sunt mult mai multe. Păi și atunci, scuzați, dar de ce nevoia să dai ceva mai bine de 170 ROL, plus câte 106 ROL la două luni, ca să joci WoW original când poți face asta pe gratis? Ei bine, motivele sunt multe și eu voi încerca să vi le explic.

Trusa de unelte

Cum spuneam mai sus, MMO-urile piratate nu sunt echivalente cu versiunea oficială. De ce? Pentru că, în esență, MMO-urile nu sunt programate 100% la lansare, ci sunt gândite în așa fel încât să se poată adăuga mereu conținut nou, de preferat în așa fel încât să îl afecteze pe utilizator cât mai puțin. Presupunând că vrei să piratezi WoW, ai la îndemână toate „părțile”, nu însă și „lipiciul” care le leagă. Ca să dau un exemplu concret, în zona de start a elfilor există o peșteră plină de păianjeni, unde se desfășoară și câteva quest-uri. Un programator poate accesa cu ușurință harta, modelele monștrilor, ale NPC-urilor din Shadowglen, ale așezării în sine, însă nu poate accesa cu atât de multă ușurință caracteristicile exacte ale păianjenilor sau ale NPC-urilor, nici locația lor precisă și nici quest-urile cu exactitate. Programatorul trebuie să „așeze” de mână toate aceste entități, să definească de mână caracteristicile lor, să scrie fiecare

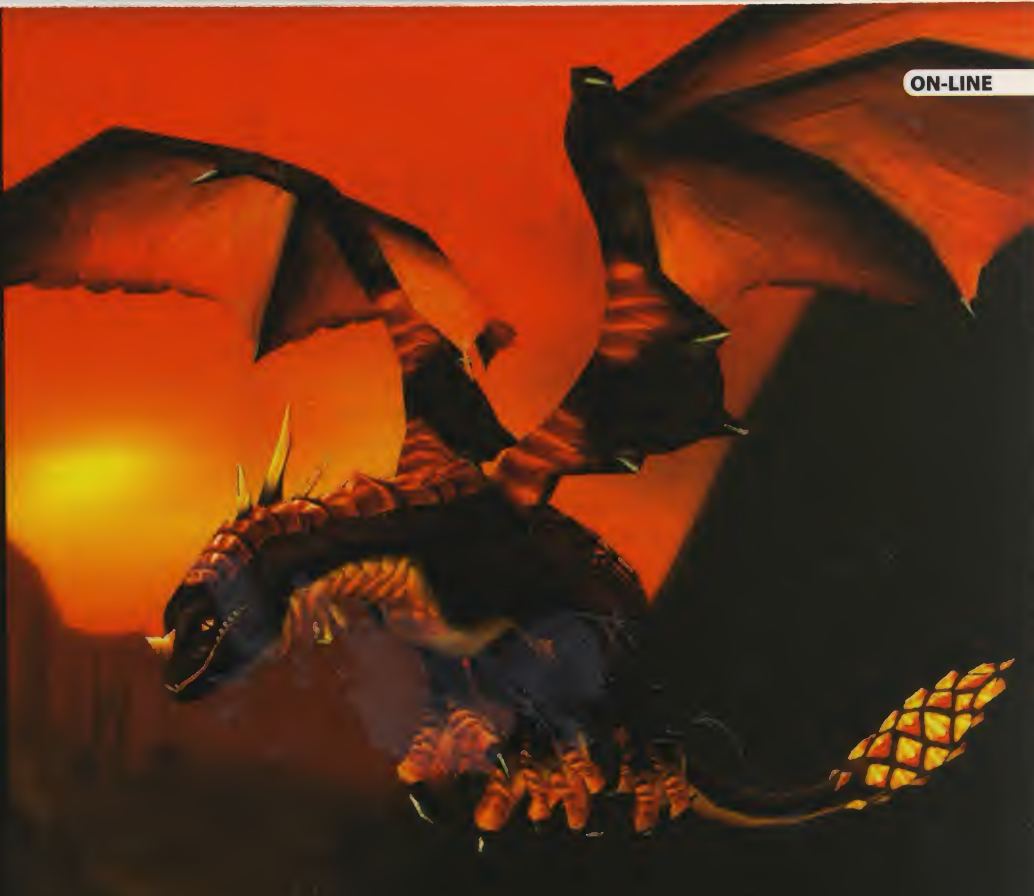
quest, fiecare ramificație a acestuia, fiecare locație și zonă de acțiune a fiecărui monstru și așa mai departe. Cu alte cuvinte, există acces Blizzard la aproape toate cele, mai puțin la baza de date ce definește în sine gameplay-ul jocului.

Zidărie fără mistrie

Ei și, mare lucru, este suficient ca unul singur să joace WoW oficial ca să ai acces la tot gameplay-ul ăsta, vă veți spune. Că doar nu i-o fi greu să își noteze toate locațiile monștrilor, toate quest-urile și ramificațiile acestora și așa mai departe. Și hai să fim serioși, dacă e un lucru de care Blizzard nu duce lipsă acesta este format din comunitățile de entuziaști, gata să își sacrifice măcar o parte din viață pentru a face un server pirat de WoW cu adevărat „Blizz-like”. Dar iată că lucrurile nu stau chiar așa. Motivul numărul unu: este pur și simplu prea mult de lucru, chiar și pentru o comunitate mare de entuziaști, să așeze de mână fiecare NPC, fiecare cărămidă, fiecare monstru și fiecare florică exact ca în jocul original. Motivul numărul doi: unele lucruri nu pot fi decât approximate, ca de exemplu caracteristicile exacte ale unui monstru sau efectul real al unei vrăji, gen X% șansă de a face combust sau de a da stun pe un inamic, mai ales în concordanță cu o mie de alte variabile, ca de exemplu armor class, talent tree-ul inamicului, buff-urile acestuia și așa mai departe. Motivul numărul trei: toată această muncă titanică se face pe gratis și nu degeaba i-a luat lui Blizzard ceva mai bine de patru ani să lanseze World of Warcraft. Și în fine, motivul numărul cinci: în aceste condiții, orice cunosător care pune la punct un server pirat de WoW are practic putere de zeu, așa că ce credeți că îl oprește să crească level cap-ul, să ofere flying mounts prietenilor sau să modifice rata de experiență câștigată pe mob kill sau pe quest predat? Să nu uit, mai e și motivul șase: serverele, hosting-ul, toate detaliile acestea sunt și ele voluntariat și nu știu unde s-o găsi omul care să cumpere lățime de bandă serioasă și xeoane pentru un server piratat (aka gratis) de WoW.

Păianjenul mic răstoarnă carul mare

De curiozitate, am încercat și eu un server pirat. Nu vă spun ce, unde și cum, dar cert este că personajul meu, un elf druid, nu a putut termina quest-urile disponibile pentru zona Aldrassil pe motiv că peștera aceea de care ziceam și mai sus era păzită de un păianjen elite level ??? Ce nevoia să fac eu cu monstrul ăla, eu, la un amărât de level 5? Bine, dar de ce au pus cei care au făcut serverul un



mob elite într-o zonă de start? Pentru că pot, de-aia. Dacă experiența mea a fost negativă, probabil că mi-am ales prost serverul. Există multe care îți dau de exemplu mount la level 1, multe care oferă 200% XP rate pentru monstru omorât, precum și multe care te răsplătesc mult mai bine decât serverele oficiale pentru quest completat. Din ciclul cele mai distractive, am văzut și servere care oferă ca mount critteri (da, și uite așa te vezi călare pe un silver tabby, așa mic cum e el), precum și servere cu level cap crescut până la 200+, unde poți să ai și flying mounts. De când cu preview-ul de la recentul E3, ultima modă în materie de servere WoW pirat este să recreeze Outlands-ul, precum și noul content pe care Blizzard se pregătește să ni-l ofere.

Când ți-e lumea mai dragă...

Unul dintre cele mai mari dezavantaje ale serverelor pirat este întocmai lipsa de bani, care duce invariabil la instabilitate, precum și la numărul limitat de jucători care poate fi suportat. În perindările mele pe net pentru a mă documenta referitor la acest subiect, nu am reușit să dau de un server pirat cu o comunitate mai mare de 30 de jucători (dacă este, spuneți-mi și mie), iar multe dintre serverele care păreau serioase, cu un down-time raportat de sub 50 de minute pe săptămână, nu permiteau accesul oricui. Altfel spus, mulți dintre cei care posedă capacitățile necesare să pună pe picioare un server WoW pirat sunt extrem de selectivi cu cei pe care îi acceptă, iar numărul limitat de

jucători exclude practic orice înseamnă high level content. Un alt minus major este lipsa suportului. Oricât de blamat este cel oferit de Blizzard pentru serverele oficiale, totuși este și nu te confrunți ore în șir cu probleme gen blocat într-o anumită zonă sau în imposibilitatea de a preda un quest. Mai mult, serverele pirat sunt foarte instabile și necesită upgrade periodic, care deseori este echivalent cu ștergerea periodică a tuturor personajelor. Un alt aspect ar fi latența majoră, determinată în general de calitatea proastă a serverelor de host. Mulți admini de servere pirat fac tot ce pot să prevină aceste dezavantaje majore, însă este pur și simplu prea mult pentru câțiva oameni care nu primesc nimic în schimb și care nu pot investi altceva decât pasiune și cunoștințe de programare.

Piratăm, măria ta?

Pirateria va exista atâta vreme cât vor fi oameni și mai ales internet. În cazul MMO-urilor însă, va exista numai la jumătate, în sensul că cei care joacă pe servere pirat pot spune orice, nu și că joacă întocmai jocul respectiv. În cazul World of Warcraft, deseori serverele pirat nu au nici măcar darul de a ilustra, măcar cât de cât, feeling-ul jocului original. Da, sunt aceleași personaje, este aceeași hartă, aceleași peisaje oarecum, dar.... toată povestea, tot universul este un surogat construit fără bani. Nu sunt eu adepta armatei anti-piraterie, dar diferența dintre WoW original și pirat este de la cer la pământ.

■ Laura Bularca



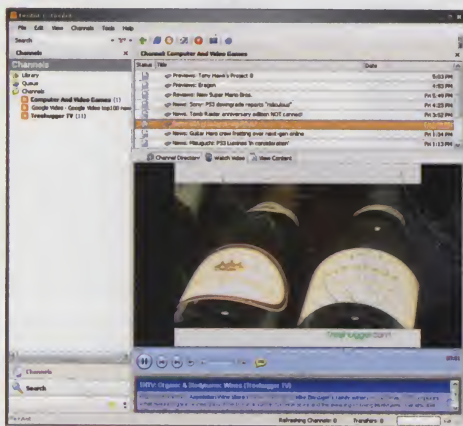
RSS/Atom Readers



Ca redactor, sunt pus în situația de a verifica zilnic în jur de 10 site-uri pe tema jocurilor pentru a fi permanent la curent cu ultimele evenimente. Colateral, mai am de verificat o serie de site-uri care mă interesează în mod particular, ca de exemplu CNN sau Google Video. Ei bine, mi se pare extrem de dificil să fac acest lucru manual, să stau cu o mulțime de ferestre deschise care ocupă prea mult din memoria unui calculator pe care trebuie rulate jocuri de ultimă oră. Din fericire, de câțiva ani deja a apărut conceptul de RSS Feed (Really Simple Syndication sau Rich Site Summary). Acesta, alături de un alt sistem asemănător, Atom, permite concentrarea conținutului unui site în câteva hot-link-uri care pot fi accesate extrem de rapid dintr-un software numit generic RSS sau Atom Reader. Am ales câteva dintre aceste programe pentru test, criteriile fiind funcționalitatea și calitatea de freeware.

FireAnt

Acest program se desprinde de restul în primul rând prin originalitate. Dacă majoritatea reader-elor distribuie doar informație statică, FireAnt are integrat un player video care suportă toate formatele folosite în mod curent, adică Quicktime, Win-



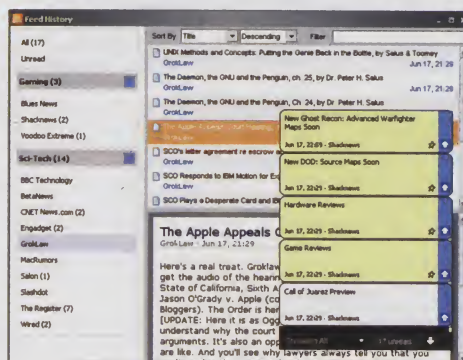
dows Media Video, Divx etc. Așadar, pe lângă calitatea de bază de RSS Feeder, programul permite conectarea directă cu feed-urile ce furnizează streaming sau download, preia filmele și le rulează într-un player propriu. Managementul streaming-ului sau download-urilor este foarte ușor de făcut, interfața programului fiind mai mult decât intuitivă. FireAnt suportă și formatul BitTorrent, ceea ce-l face extrem de util. De asemenea, funcționează și cu Videoblogging. Este suportat de majoritatea handheld-urilor,

adică Sony PSP, Apple iPod, Creative Zen Vision etc. Dezavantajele ar fi faptul că nu suportă deocamdată Atom feeds și nu l-am putut integra cu Google Video, probabil din cauza tipului de streaming făcut de Google. De asemenea, consumă destul de multă memorie, evident din cauza browser-ului și a playerului integrat. Personal, consider că este cel mai avansat software de acest tip și îl recomand oricui, indiferent de lățimea de bandă.

www.antisnottv.com

AlertBear

Deși din punctul de vedere al accesibilității AlertBear nu este cel mai indicat, pentru că necesită câteva clicuri suplimentare, acest program are marele



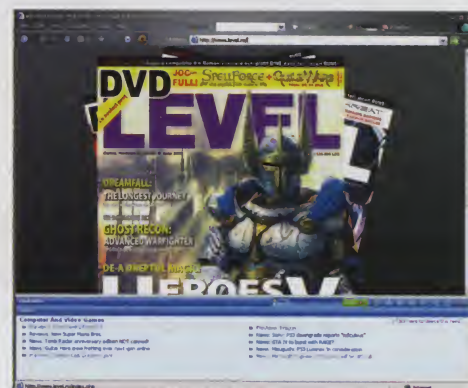
avantaj al consumului de memorie. Practic, a avut cele mai mici peak-uri de consum memorie, ceea ce îl face candidatul ideal pentru ținut în background. Este ușor și rapid de configurat, opțiunile fiind exact ceea ce îți dorești. Clicurile suplimentare sunt determinate de lipsa unei interfețe unice pentru adăugarea și verificarea feed-urilor și a unui browser integrat. Vă garantez că, după o îndelungată folosire, acest lucru poate deveni foarte supărător.

www.alertbear.com

MyFeeds

După cum știți, majoritatea browser-elor în afară de Internet Explorer (nu include 7.0) au engine-uri integrate pentru RSS Feeds sau o mulțime de plugin-uri, cum este cazul lui Firefox. Plugin-urile RSS Feeds pentru Internet Explorer sunt majoritatea pe bani și nu fac subiectul acestui test. Din fericire, am găsit acest MyFeeds care este complet free și chiar funcționează. Kit-ul este extrem de mic, realizat în Java, se integrează perfect în IE,

însă are clar unele dezavantaje. În primul rând, se pare că este de fapt rulat de pe un site extern, ceea ce îl face nu foarte sigur. De



asemenea, se încarcă destul de greu chiar și pe o conexiune de 1 Mb/sec. Are din păcate și puține opțiuni de configurare. El se integrează sub forma unei mici ferestre în partea inferioară a ferestrei IE, ceea ce pentru unii s-ar putea să fie neplăcut. Însă se minimizează la distanță de un clic și, odată încărcat, merge bine. Mie mi-a blocat o singură dată Explorerul, din cauză că are probabil mici memory leaks. Per ansamblu, funcționează și nu ocupă memorie suplimentară aproape deloc, ceea ce înseamnă lipsa unei iconițe suplimentare în system tray.

www.myfeeds.com.ar

SharpReader, RSS reader, RSS Bandit

Aceste trei feeder-e au caracteristici asemănătoare și sunt foarte indicate celor care într-adevăr trebuie să aibă sub lupă multe site-uri. Puteți organiza feed-urile în orice mod vă doriți, au browser-e integrate și o mulțime de opțiuni ce pot mulțumi chiar și cel mai pretențios utilizator. Partea mai neplăcută este reprezentată de faptul că au un consum de memorie destul de ridicat chiar și când sunt idle. Însă performanța trebuie să vină cu unele costuri suplimentare.

www.sharpreader.ne

www.rssreader.com

www.rssbandit.org

■ Locke



În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

89

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume

4 mm

AUTOSHOW

OutRunTM 2006

Coast 2 Coast

Un Ferrari pentru fiecare

Cei mai bătrâni dintre voi își vor aminti cu siguranță de vechiul Outrun și probabil că vor fi încântați să treacă din nou la volanul unui Ferrari, chiar dacă bolidul respectă legile unei fizici imaginate de producători. Trebuie spus că jocul nu este și nici nu pretinde a fi cât de puțin simulator, scopul său fiind pur și simplu de a oferi niște senzații tari, în general la 300 la oră, la bordul mai multor modele Ferrari, printre care și F355 Spider, 550 Barchetta, F50 sau F40.

Outrun 2006 Coast 2 Coast propune două moduri principale de joc. Primul ar fi cariera clasică, pe parcursul căreia deblochezi curse și mașini noi, iar în al doilea trebuie să îndeplinești dorințele unei blonde guralive, cel mai cunoscut accesoriu când vine vorba de un Ferrari. Mai exact, trebuie să faci slalom printr-un convoi de camioane, să lovești (cu frumusețe de Ferrari!!!, femeie nebună) sau să eviți restul participanților la trafic, să treci printre mașinile care merg în paralel, să „găurești” niște fantome de pe șosea sau alte ineptii ce-i mai vin domnișoarei prin cap. La sfârșit, vei primi o notă, multe inimioare și dacă te-ai descurcat bine mai primești o porție de ordine. Dacă nu, și aceste provocări ți se par interesante, poți să o iei de la început sau să repeți doar segmentul în care nu

ai luat notă de trecere. Revenind la cursele clasice, trebuie spus că acestea se desfășoară în cel mai pur stil arcade și dacă nu ar fi drift-urile și Ferrari-urile aș putea să jur că vechiul Lotus (sau unul din Outrun-urile precedente) a fost relansat. Mașina este lipită pe șosea, motorul tău trage mult mai bine decât cel al rivalilor și singurele momente în care trebuie să fii ceva mai atent sunt cele câteva viraje strânse care te așteaptă mișelește la final de cursă. Oricât de bine ai merge, adversarii reușesc să stea aproape și dacă o pecești în virajele menționate nu prea mai ai timp să repari situația. Ar mai și traficul de luat în seamă, pe unele zone ceva mai aglomerat, însă acesta nu incomodează, eventual mai reduce din monotonia curselor. Traseele sunt foarte generoase cu liniile drepte și practic poți depăși oriunde pe parcurs. Pe lângă cursele în care contează poziția în clasament, mai avem și etapele dedicate drift-urilor, în care bătaia e pe punctele adunate în urma derapajelor realizate. Aici trebuie să combini drift-urile cât mai lungi cu un timp bun care să îți permită atingerea check-point-ului în timp util. Dacă grafica din Outrun 2006 Coast 2 Coast ne aduce aminte de anii 90, partea de sunet merge și mai departe, iar noi avem impresia că anii 80 au revenit în forță. Muzica, un capitol la care de obicei eram tolerant gândindu-mă că e mai mult chestie de gusturi, este insuportabilă indiferent de postul de radio selectat, iar sunetul nu reușește să transmită puterea unui Ferrari.

Doar pentru nostalgici

Fanii seriei Outrun vor fi cu siguranță încântați de un nou capitol adăugat istoriei de 20 de ani. Trecând peste nostalgia de a revedea un titlu care a fost produs sau portat pe mai toate sistemele existente, Outrun 2006 Coast 2 Coast este caracterizat de un



gameplay neschimbat, grafică și sunet învechite, iar singurele noutăți ar fi câteva mașini și trasee noi. Multiplayer avem doar în LAN sau online și suma tuturor acestor lucruri este o rejucabilitate redusă și o privire spre restul opțiunilor din acest gen.

■ Rzarectha

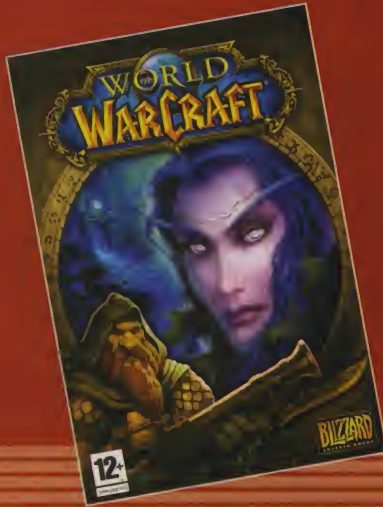
- ▶ Producător Sumo Digital
- ▶ Distribuitor SEGA
- ▶ Ofertant TNT Games Tel. 021-324.08.80
- ▶ Calitate ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution
Tel. 021-408.30.90





CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un joc World of Warcraft + un gamecard de 60 de zile

Cine este producătorul jocului World of Warcraft?

- a. Vivendi
b. Blizzard
c. Valve



Nume, prenume _____
Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____
Localitate _____ Cod _____ Județ _____
Telefon _____ e-mail _____



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 august 2006.

Câștigătorii lunii mai

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Splinter Cell: Chaos Theory a fost câștigat de către Maței Gabriel din Bacău.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul The Elder Scrolls IV: Oblivion a fost câștigat de către Stanciu Ricardo Petre din Ploiești.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul The Godfather a fost câștigat de către Iarim Irina Alexandra din Cornetu.

La concursul LEVEL împreună cu **High-End Solutions Company**, Movileanu Marian Cătălin din Brăila a câștigat un gamepad Speed Link – Hornet Force Pad – Touch Edition.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Ganea Tudorel Lucius din Fetești a câștigat un USB to Ethernet Adaptor.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul Jarhead: Rotaru Alin din Timișoara, Gherase Laurențiu din Timișoara, Peter Dan Gabriel din Târnăveni, Dragostin Andrei din Slobozia și Turcu Cristian din Constanța.

Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Calin (0268-415158).

5



HARDWARE

ASUS PHYSXP1/128M/ GRAW/A

Grafică 3D cât mai apropiată de realism?

Până de curând, orice individ care a mai plimbat o placă grafică de ici colo și a mai umblat cu câteva module de memorie RAM putea să spună că un joc, indiferent de genul său, este controlat în special de două componente hardware de bază: procesorul și chipset-ul plăcii grafice. Aceștia sunt responsabili de cum se comportă AI-ul în joc și cum sunt îmbogățite secvențele 3D cu vertex și pixel shader-e și o gașcă întreagă de termeni grafici și calcule matematice. Asta se întâmpla până acum. De acum încolo, vom vorbi și despre interacțiunea obiectelor și dinamica mișcării acestora. E o lecție de fizică suficientă pentru 10 semestre, însă eu nu am să vă pun pe voi să o faceți, o va face placa ASUS PhysX P1. Această placă plină cu tehnologie Ageia nu va face nimic altceva decât să prelucreze imaginile și să realizeze efectele astfel încât să pară ca cele din realitate. Ea se atașează în sistem într-un slot PCI Express și vine să susțină



PhysX[™]
by ageia



actuala placă grafică deja existentă. O explozie care aruncă mii de schije de jur împrejur, obiecte influențate de bătaile vântului, o apă care curge și stropește tot ce întâlnește în cale... fel de fel de scenarii în care acest procesor poate renderiza în timp real tot ce ține de elementele fizice din jocuri.

Placa în sine este ca o mică uzină. Ea poate procesa până la 20 de miliarde de instrucțiuni pe secundă în condițiile în care există o lățime de bandă a memoriei de 12 Gb pe secundă. Memoria instalată pe această placă totalizează 128 MB de tip GDDR3 ce rulează la 733 MHz.

Ideea de bază este faptul că jocurile, cel puțin cele de acțiune, devin din ce în ce mai

pline de efecte, mai tot timpul trebuie să explodeze sau să împuști ceva, iar efectele secundare care rezultă din aceste „activități” nu sunt redade suficient de puternic doar cu ajutorul unor plăci video obișnuite. De aceea este nevoie de acest ajutor, care nu este foarte ieftin, mănâncă destul de multă energie, contribuie la zgomotul din interiorul carcasei, dar rezultatele sunt foarte vizibile. Aceasta este soluția pentru cine dorește cu adevărat să simtă un joc mai real decât l-a făcut mama lui.

► **Ofertant:** RHS Company / Ultra PRO Computers ►

Telefon: 021-331.00.67 / 031-402.22.92

► **Preț:** 310 / 338 USD (fără TVA)

Packard Bell EasyNote V7415

Lucios și frumos ca un Mac

Noile procesoare Centrino dual-core nu au avut de așteptat prea mult timp pentru a fi luate în seamă de producătorii de notebook-uri. Printre aceștia se numără și Packard Bell, care prin seria EasyNote V a reușit să pună laolaltă atât procesorul în cauză ce rulează la frecvența de 1,66 GHz, cât și o bijuterie de placă video ATI Mobility Radeon X1600 ce se mândrește cu ai săi 512 MB memorie video. Vecina ei de „suferință”, și anume memoria sistemului, e puțin mai mare și mai grasă. Ea atinge cu succes valoarea de 1 GB și este suficientă cât să țină piept unei aplicații mai pretențioase sau unui joculeț mai rășărit. Pe lângă acestea, în carcasa sa neagră foarte lucioasă, acest notebook mai are în componență un tuner TV hibrid, un DVD writer destul de capabil, un cititor de carduri și chiar un senzor Bluetooth. Cine știe, acesta poate fi chiar util pentru a-i administra câteva solfegii polifonice vreunui telefon mai șmecher. Pentru a fi și mai util, cei de la Packard Bell au atașat nu mai puțin de patru

porturi USB, un conector DVI în caz că doriți să vă extindeți desktop-ul și pe un alt monitor, un conector SVideo numai bun pentru a transmite imagini pe un televizor și chiar două plăci de rețea pentru a vă facilita conectarea la rețele cu sau fără fir. Alături de Windows XP versiunea Home Edition, EasyNoteV7415 mai pune la dispoziție o serie întreagă de alte aplicații multimedia destul de utile. Nici în ceea ce privește partea audio acest notebook nu stă rău. Sistemul de boxe 2.1 inclus sună destul de bine, însă conectica analogică și optică pusă la dispoziție permite conectarea unui sistem audio mai puternic și mai performant. Acelora dintre voi care mai utilizează și o cameră video li s-a pus la dispoziție un conector FireWire. Resursele acestui notebook sunt destule pentru a vă permite capturarea și codarea de imagini la o calitate foarte bună.

În caz de accidente, virusări sau funcționări defectuoase ale programelor, este suficient să apăsați un buton și în momentul

imediat următor pornește un wizard care vă îndrumă pas cu pas cum să faceți o restaurare a sistemului de operare fără bătaie de cap și să



nu vă mai faceți griji cu reinstalatul de driver-e și de aplicații.

► **Ofertant:** Ultra PRO Computers ► **Telefon:** 031-

402.22.92 ► **Preț:** 1466 USD (fără TVA)

LiteON SLW-831SX

Pe cât de mic, pe atât de voinic



Din momentul în care l-am văzut, m-am și îndrăgostit de el. Este atât de mic, de ușor și de compact încât îți vine să îl porți cu tine peste tot. Ehehe, v-ai prins, asta e și ideea. Indiferent că îl atașezi la un laptop sau la un PC, rezultatele lui sunt aceleași, adică foarte bune. În ideea de portabilitate, dar și pentru o ergonomie mai bună, această unitate nu dispune de acea tăviță pentru a susține discurile. De cele mai multe ori, acestea sunt foarte fragile și pot fi deteriorate cu ușurință, mai ales la unitățile slim externe. Ca orice unitate optică ce se respectă, și aceasta dispune de tehnologia Smart-Burn, pentru a evita erorile de tip Buffer Under Run, iar dacă obișnuiești să ascultați muzică sau să urmăriți filme direct de pe discurile din unitate, tehnologia Smart-X intră în scenă pentru a asigura rata de transfer de care e nevoie pentru fiecare acțiune în parte. În acest fel se reduce zgomotul și se protejează mecanismele din interior. Ca writer, este acceptat orice tip de CD sau DVD, fie el + sau - R. Rata maximă de scriere pentru un DVD R este de 8x, iar pentru un disc DVD RW este de doar 4x. În ceea ce privește CD-urile, rata maximă de scriere este de 24x cu un timp mediu de acces de 110 ms.

- ▶ **Ofertant:** Distribuitorii LiteON
- ▶ **Telefon** N/A ▶ **Preț:** N/A

D-Link Wireless Pocket Router/AP

Size does matter

Când ești „on the road”, parcă altfel arată bagajul tău când îl încarci cu lucruri care mai de care mai slim și mai mici. Păstrând această linie, pe partea de rețelistică avem acest device wireless creat sub marca D-Link. Poate funcționa în trei moduri: ca Access Point, client wireless și ca router. Nu se știe niciodată de ce tipuri de conexiuni te „lovești” pe traseu. Configurarea dispozitivului se face printr-o interfață web și din câteva clicuri este ca și configurat. Fiind un device portabil, alimentarea cu energie este esențială. De aceea, în afara faptului că poate fi alimentat de la rețeaua electrică, pe traseu poate fi încărcat și dintr-un port USB al PC-ului sau al notebook-ului.

- ▶ **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▶ **Telefon:** 031-402.22.92
- ▶ **Preț:** 63 USD (fără TVA)



Wacom PenPartner2

Coechipierul perfect în situațiile arzătoare

Când am avut ocazia să lucrez cu o tabletă grafică, mă simțeam de parcă aș avea o a treia mână. Uneori te descurci atât de ușor cu anumite aplicații încât nici nu îți vine să crezi. Pentru că tot suntem în plin sezon de vacanță, mi-am zis să vă arăt o astfel de tabletă grafică mai micuță, mai ușorică, numai bună de luat „la rucsac”. E suficient doar să o conectați la un port USB și în secunda următoare puteți să o și folosiți. „Stiloul” fiind wireless, oferă o libertate mai mare de mișcare, iar pentru cei care obișnuiesc tot timpul să deseneze sau să-și scrie memoriile e numai bun. Există programe specializate care au ca principal obiect de activitate recunoașterea caracterelor scrise de mână.

- ▶ **Ofertant:** MGT Educațional ▶ **Telefon:** 021-232.88.94
- ▶ **Preț:** 41 EURO (fără TVA)



Ovislink AirLive WMU-6000FS

Mai multe opțiuni într-un singur device

Într-o rețea cu un număr mediu de calculatoare, întotdeauna se pune problema partajării anumitor resurse. Fie că este vorba doar de o imprimantă sau pur și simplu de un server de fișiere, totuși cineva trebuie să se ocupe de problemă. Cu soluția oferită de Ovislink, aceste lucruri se realizează fără probleme. Ba mai mult, device-ul în sine poate juca și rolul unui Access Point sau al unui repeater WDS, iar grație celor două porturi USB incluse se poate „share-ui” conținutul unui pen drive. De asemenea, prin simpla apăsare a unui buton, prin intermediul unui card reader se pot copia fotografiile de pe un card direct pe HDD-ul inclus. Dispozitivul se achiziționează fără HDD, lăsând la alegerea utilizatorului tipul și cantitatea de date pe care acesta o poate stoca.

► Ofertant: Eta2U Computer ► Telefon: 0256-22.02.87 ► Preț: N/A



ViewSonic N3260W

O idee pentru home cinema-ul fiecăruia

Toți dorim să urmărim programele favorite la o calitate cât mai bună. Încet, încet și la noi o să apară la un moment dat televiziuni care își vor transmite programele în format HD și noi, utilizatorii, trebuie să fim pregătiți. ViewSonic ne „lovește” cu acest televizor LCD cu o diagonală de 32 țoli. Având în dotare cele mai noi tehnologii în materie, acest TV are habar și de HDTV, HDMI. Panoul de conectori este atât de bogat încât ai nevoie de o hartă pentru a te descurca printre ei. Fie că i se dă semnal dintr-un PC, dintr-un DVD player sau orice alt device video, acest televizor LCD va oferi întotdeauna o imagine bestială.

► Ofertant: Elsaco Electronic, ► Telefon: 021-327.72.44,
► Preț: 4408 RON (fără TVA)

Hercules XPS 2.160

Un sunet mai bun într-un design mai bun

Adevărul e că în zilele de astăzi un sistem audio nu mai este apreciat pe deplin dacă nu arată și bine. Din acest motiv, cei de la Hercules propun un nou sistem audio 2.1 cu un subwoofer din lemn ce dezvoltă o putere de 30 de wați și doi sateliți ce scot maximum 15 wați de căciulă. Fiecare satelit în parte dispune de protecție magnetică pentru a nu influența vreun monitor aflat în preajma sa. Totuși, cei de la Hercules ar trebui să mai lucreze puțin la partea cu redatul frecvențelor medii.

► Ofertant Ubi Soft România ► Telefon: 021.569.06.00
► Preț 55 EURO (fără TVA)



RTX DualPhone VoIP Dect

Comunicare liberă și ieftină

Deoarece foarte mulți dintre noi au primit odată cu abonamentul la internet și o linie telefonică, cred că un astfel de telefon poate fi de un real folos. Fiind un model Dect, înseamnă că pe o rază de câțiva zeci de metri puteți folosi telefonul fără probleme. Partea interesantă a acestui aparat este faptul că în afară de linia telefonică clasică, mai poate folosi și avantajele oferite de aplicația Skype. Fiind complet compatibil cu aceasta, prin intermediul telefonului vă puteți contacta prietenii de la distanță la costuri aproape nule. Singura condiție ar fi să folosească și ei această aplicație.

► Ofertant: ETA Automatizări Industriale SRL ► Telefon: 0256-29.46.08
► Preț: 350 RON



DrayTek **Vigor 2800VG**

Internet pe telefon și telefon pe internet

Dacă tot folosim linia telefonică pentru internet, de ce să nu folosim și internetul pentru a da telefoane? Bineînțeles, în cazul unei conexiuni ADSL, acest lucru poate deveni valabil cu router-ul ADSL2+. În afara faptului că poate partaja o conexiune la internet prin ADSL pentru mai multe calculatoare conectate atât prin sârmă, cât și wireless, Vigor 2800VG permite și partajarea unei imprimante și... realizarea de legături telefonice VoIP. Prin simpla conectare a unui telefon clasic la acest modem, putem apela prin internet orice prieten care folosește același tip de modem, oriunde s-ar afla acesta. Odată cu înregistrarea pe site-ul producătorului, primiți un număr virtual care poate fi apelat fără probleme de orice utilizator care dispune de o legătură VoIP.

- Ofertant: Eta2U Autorizări Industriale SRL ► Telefon: 0256-29.46.08,
- Preț: 845 RON



HARDWARE



Altec Lansing **AHS615**

O nouă perspectivă dată jocurilor

Cei vizați sunt jucătorii, însă nu sunt singurii care se pot bucura de avantajele oferite de acest nou model de căști marca Altec Lansing. Datorită tehnologiei audio SRS incluse în aceste căști, efectele din jocuri sunt mai mult scoase în evidență grație efectului 3D. Spre deosebire de alte modele de până acum, noile AHS615 sunt construite dintr-un material mai special, ceea ce le conferă o calitate audio mult îmbunătățită. Ceilalți interlocutori care vă ascultă vorbind la microfonul inclus vor avea o surpriză. Veți fi mult mai bine auziți, deoarece sunetul este mult mai bine „filtrat”, iar vocea este cea care se va face mai mult auzită.

- Ofertant: Skin Media ► Telefon: 021-316.82.00 ► Preț: 200 RON

Hercules **DJ Control MP3**

E vacanță și petrecerile sunt în toi

Cred că vă mai amintiți de această consolă de mixaj. Deosebirea dintre aceasta și modelele prezentate în numerele anterioare este prețul. Spre deosebire de suratele mai mari, această consolă folosește mult mai mult resursele PC-ului. De exemplu, Hercules DJ Control MP3 face uz de placa de sunet instalată în PC. În rest, funcțiile au rămas aceleași: două deck-uri, două platane pentru mixaj, butoane de „operare”, exact ca un pupitru de DJ profesional. E drept, când ai resursele unui PC la îndemână, treaba parcă devine mai plăcută. Nu uitați însă de gașca de software necesară consolei. Ea este însoțită de o variantă dedicată a aplicației VirtualDJ, însă, dacă doriți, puteți achiziționa și utiliza aplicații mult mai avansate.

- Ofertant: Ubi Soft România ► Telefon: 021.569.06.00, ► Preț: 75 EURO (fără TVA)



Saitek **Eclipse Keyboard**

Pune joaca într-o altă lumină

Noul design al acestei tastaturi denotă atenția pe care cei de la Saitek o acordă nevoilor gamerilor. Este pe cale să „eclipseze” o grămadă de astfel de device-uri realizate sub alte brand-uri. Modul în care sunt așezate tastele, construcția robustă și, nu în ultimul rând, iluminarea tastelor sunt aspecte de care un jucător care petrece foarte multe ore în fața monitorului trebuie să țină cont. Saitek Eclipse oferă o senzație reconfortantă datorită extensiei ajustabile ce permite mâinilor să-și mențină o poziție corectă. Iluminarea tastelor se poate face progresiv în funcție de condițiile pe care le dorește utilizatorul și de ambientul în care acesta se află.


- Ofertant: PC Coolers ► Telefon: 021-323.99.49 ► Preț: 154,7 RON

O lume plină de comunicații

Fără să ne dăm seama, în jurul nostru circulă cantități impresionante de date, cu viteze din ce în ce mai mari. Și nu mă refer la cele pe care le putem percepe, ci la cele pe care, chiar dacă le-am simți, nu le-am înțelege. Transmiterea de informații digitale, indiferent de suportul pe care acestea se desfășoară, este un lucru incredibil. Tehnologia evoluează și noi odată cu ea, așa că voit sau luați de val, tot ajungem să o folosim. Chiar și în cele mai banale aparate cu care lucrăm tot se găsește o fărâșă de evoluție. Să luăm spre exemplu telefoanele mobile de orice fel. Toată lumea le folosește, oricine știe să le opereze, dar puțini sunt aceia care au o idee despre cum funcționează ele. La o adică, "who cares?", sunt doar niște device-uri care primesc și trimit informație, cât de greu poate fi asta? Nimic mai simplu. Dar imaginați-vă cum ar fi să nu existe, să fiți tot timpul legați de un banal fir. Adio libertate de mișcare, bine ai venit maldăr nesimțit de fire. Adevărul este că dacă nu se schimbă ceva foarte repede, vom ajunge să avem toată casa înconjurată numai de fire, cabluri, firicele, sârmulițe etc. Gândiți-vă numai la ce găsim în spatele unui PC. Cel puțin șase cabluri, unde mai pui că există conectat un TV tuner, un sistem 5.1 cu alte rânduri de fire, plus că în cameră există și un telefon fix, o măsuță de televizor, cu un DVD player plasat alături, un receiver de satelit, apoi o rețea cu prietenii de bloc, niște prelungitoare, încărcătorul de la mobil și uite așa când dai mocheta la o parte, nu mai știi ce fir încotro o ia și la ce duce. Pun pariu că mulți dintre voi vă aflați într-o situație asemănătoare și cred că mă înțelegeți de ce vreau să se pună mai mult accentul pe dispozitivele fără fir care să comunice între ele libere și fericite.



Conexiuni invizibile



Dacă dorim să realizăm transferul unei anumite cantități de date dintr-un loc în altul avem la dispoziție o sumedenie de mijloace de la cele mai anevoioase și consumatoare de timp, la cele simple și elegante. Indiferent de soluția aleasă, mai devreme sau mai târziu se va ajunge să dăm nițel de niște praguri tehnologice, fie ele legate de cantitatea de date pe care o pot „transporta”, fie de viteza cu care o pot face. Făcând totuși abstracție de acestea, pentru moment, mi-am îndreptat atenția spre micile device-uri USB ce pot facilita interconectarea unor PC-uri într-o rețea. Cineva care a mai făcut și configurat o rețea pe cablu știe și se mișcă repede. Dar ce facem când, de exemplu, vrem să tragem o noapte de joacă în rețea, la Gigi acasă? Ne luăm măgăoaiele și ajungem la el. O să umplem casa de sârme și după câteva ore de muncă cu întinsul și legarea lor, abia dacă mai avem energie să ne mai și jucăm. Același caz, o altă abordare. Ne luăm calculatoarele, mergem la el, ne instalăm câte un stick USB și în cinci minute deja ne batem cine o face pe serverul. E adevărat, ratele de transfer încă nu ajung la valorile întâlnite pe sârmă, însă pentru joacă, navigarea pe internet și schimbul de fișiere, o soluție wireless este foarte utilă. Pentru început e suficient să realizați câteva setări minime legate și de securitate, să se permită accesul doar anumitor clienți prin restricționare cu parolă sau alte soluții. În viitor, odată cu creșterea ratelor de transfer, se dorește ca aproape toate aparatele electronice dintr-o locuință să fie conectate într-o rețea „invizibilă”. Mă refer în special la aparatura care se găsește într-un living: un sistem audio performant wireless, recepția de transmisiuni TV de mare rezoluție,

joacă online etc.

În paginile ce urmează avem câteva recomandări vizavi de alegerea unui astfel de dispozitiv care să ne permită conectarea propriului PC la o rețea wireless deja existentă. Testarea dispozitivelor s-a făcut în trei etape și cu ajutorul a două Access Point-uri: modelul WRT54G de la Linksys și modelul DWL-922 de la D-Link. Pentru fiecare etapă s-a folosit o distanță diferită dintre Access Point și PC-ul cu dispozitivul wireless instalat. Astfel că prima etapă a presupus testarea la o distanță de cinci metri față de AP. În etapa a doua distanța a crescut la 15 metri, urmând ca, în ultima etapă, distanța să fie de aproximativ 30 de metri, distanță presărată cu mai multe obstacole, printre care și un zid de beton. Fiind proba cea mai grea, notele obținute la această etapă au avut o pondere de 45% din nota finală. Restul procentelor au fost împărțite celorlalte etape. Așadar, 35 % din nota finală au revenit etapei cu numărul 2 și restul de 20% au depins de rezultatele din etapa 1.

Pentru fiecare dintre etape s-au realizat măsurători cu privire la ratele de transfer pe upload și pe download, atât pe un AP, cât și pe celălalt. Pentru fiecare test în parte s-au luat în considerare doar ratele medii de transfer realizate cu ajutorul unui fișier de exact 30 MB, care de altfel a fost generat de noi. Măsurătorile au fost făcute cu ajutorul aplicației DU Meter, versiunea 3.07. În speranța că din acest moment nu vă veți mai face griji referitor la cum realizați rapid o rețea de calculatoare, fie ea și cu vecinul de peste drum, nu îmi rămâne decât să ne auzim la cât mai multe jocuri... online.

■ Bogdan S

#1 Sweex Wireless LAN USB 2.0 Adapter 140 Nitro XM

Compania Sweex produce o sumedenie de dispozitive și device-uri pentru PC. Printre acestea există în portofoliul său și un segment destinat networking-ului, cu produse dintre cele mai diverse: începând de la cabluri de rețea, terminând cu rutere și switch-uri gigabit. Această placă de rețea wireless pe USB este unul dintre produsele cu care Sweex se poate lăuda. Performanțele sale se pot explica datorită compatibilității cu o sumedenie de chipset-uri. În momentul de față, există destui producători care încearcă să iasă pe piață cu diverse „feature-uri” pentru a atrage atenția. Din păcate, aceste avantaje nu pot fi folosite decât în

compania altui device compatibil. Până în momentul în care aceste aspecte se vor reglementa, trebuie să ne descurcăm cu ce avem. Așadar, un device foarte reușit, care datorită aplicației și driver-elor cu care este oferit, poate să asigure un transfer rapid și fără probleme.



Specificații:

Cablu prelungitor USB: DA
Manual: DA

Nota LEVEL: 100, Ofertant: Vitacom Computers, Preț: 47 EURO (fără TVA)

#2 Funkwerk FEC W-Client USB .11g



Specificații:

Cablu prelungitor USB: DA
Manual: DA

Nota LEVEL: 88,3, Ofertant: Maguay Impex, Preț: 39 EURO (fără TVA)

#3 Micronet Wireless LAN USB Adapter SP907GK



Specificații:

Cablu prelungitor USB: NU
Manual: DA

Nota LEVEL: 84,7, Ofertant: Net Brinel SA, Preț: 21 EURO (fără TVA)

#4 ZyDAS ZD1211 Wireless LAN Mini USB



Specificații:

Cablu prelungitor USB: DA
Manual: DA

Nota LEVEL: 84,3, Ofertant: EverIT Grup, Preț: 20 EURO (fără TVA)

LOC	1	2	3	4
Producător	Sweex	Funkwerk	Micronet	ZyDAS
Model	Wireless LAN USB 2.0 Adapter 140 Nitro XM	FEC W-Client USB .11g	Wireless LAN USB Adapter SP907GK	ZD1211
Ofertant	Vitacom Electronics	Maguay Impex	Net Brinel SA	EverIT Grup
Telefon	0264-43.84.01	021-210.38.33	0264-43.02.80	021-410.34.66
Preț [EUR (fără TVA)]	47	39	21	20
Evaluare				
Rata Medie Download (zona1) KB/s	2140.16	2129.92	2216.96	2283.52
Rata Medie Upload (zona1) KB/s	2370.56	2457.60	2216.96	2283.52
Rata Medie Download (zona2) KB/s	1792.00	1633.28	2012.16	2063.36
Rata Medie Upload (zona2) KB/s	1986.56	2027.52	1991.68	2140.16
Rata Medie Download (zona3) KB/s	1206.73	925.50	628.30	712.17
Rata Medie Upload (zona3) KB/s	1863.68	1268.32	1081.85	749.70
Rata Totala Download - KB/s	1598.26	1414.11	1430.38	1499.36
Rata Totala Upload - KB/s	2008.06	1771.90	1627.31	1543.13
Media Rata Transfer (Upload + Download) KB/s	1803.16	1593.00	1528.85	1521.24
Nota LEVEL	100	88.34	84.79	84.37

#6 Edimax Signal Detector/USB Adapter – EW-7317LGg

Acest produs ce poartă marca Edimax mi se pare cu totul și cu totul deosebit. Pe lângă faptul că poate fi folosit pe post de placă de rețea wireless și că are cunoștință de toate modurile existente de criptare și autentificare, acesta dispune și de un display care vă poate informa cu privire la existența unor eventuale rețele wireless în locația în care vă aflați fără a mai fi nevoie să țineți deschis laptopul sau PC-ul pentru a le depista. Este un instrument foarte util pentru atunci când vă aflați în spații publice, destul de aglomerate și doriți să știți dacă vă puteți conecta la net sau nu. Tot pe același display sunt afișate și informații cu privire la caracteristicile rețelei: dacă e b sau g, dacă folosește criptare sau nu, pe ce canal

emite și puterea semnalului în zona în care vă aflați. De asemenea, în cazurile mai urgente, în care sesizați că semnalul rețelei este foarte slab, puteți să folosiți device-ul să depistați o altă zonă în care puterea semnalului este mai mare. Încărcarea acumulatorilor interni se realizează prin USB și nu trebuie să vă faceți probleme nici atunci când vă aflați în zone mai slab iluminate. Ecranul este discret luminat și puteți să citiți foarte ușor informațiile necesare.



Specificații:

Cablu prelungitor USB: DA
Manual: DA

Nota LEVEL: 68,2, Ofertant: RHS, Preț: 35 EURO (fără TVA)

#5 Linksys Compact Wireless-G USB Adapter WUSB54GC



Specificații:

Cablu prelungitor USB: DA
Manual: DA

Nota LEVEL: 75,1, Ofertant: Keystore SRL,
Preț: 40 EURO (fără TVA)

#7 D-Link DWL-G122



Specificații:

Cablu prelungitor USB: DA
Manual: DA

Nota LEVEL: 63,54, Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 44 EURO (fără TVA)

#8 SMC EZ Connect g 54Mbps Wireless USB 2.0 Adapter



Specificații:

Cablu prelungitor USB: DA
Manual: DA

Nota LEVEL: 51,65, Ofertant: Flamingo Computers,
Preț: 35 EURO (fără TVA)

LOC	5	6	7	8
Producător	Linksys	Edimax	D-Link	SMC
Model	WUSB54GC	EW-7317LGg	DWL-G122	EZ Connect g 54 Mbps SMC2862W-G EU
Ofertant	Key Store SRL	RHS Company	Ultra PRO Computers	Flamingo Computers
Telefon	021-212.73.40	021-331.00.67	031-402.22.92	021-08008-CallIPC
Preț [EUR (fără TVA)]	40	35	44	35
Evaluare				
Rata Medie Download (zona1) KB/s	2206.72	2022.40	2027.52	1694.72
Rata Medie Upload (zona1) KB/s	2283.52	2007.04	1664.00	2206.72
Rata Medie Download (zona2) KB/s	1536.00	1699.84	1525.76	1454.08
Rata Medie Upload (zona2) KB/s	1704.96	1955.84	1213.44	1367.04
Rata Medie Download (zona3) KB/s	690.52	393.75	599.12	109.70
Rata Medie Upload (zona3) KB/s	818.96	437.75	721.82	101.20
Rata Totala Download - KB/s	1289.68	1176.61	1209.12	897.24
Rata Totala Upload - KB/s	1421.97	1282.94	1082.32	965.35
Media Rata Transfer (Upload + Download) KB/s	1355.83	1229.78	1145.72	931.29
Nota LEVEL	75.19	68.2	63.54	51.65

Samsung P900



P900 poate fi considerat foarte ușor ca fiind un telefon multimedia. În afară de clasicele opțiuni ce permit realizarea de fotografii, ascultarea de melodii sau petrecerea timpului liber cu o sumedenie de jocuri incluse, acest telefon dispune și de un tuner T-DMB cu ajutorul căruia aveți posibilitatea de a recepționa și viziona clipuri video de calitate. Un alt feature al lui P900 este că odată activată această funcție, este necesară și retirea ecranului pentru a vă bucura de o imagine „wide”. Totuși, așa ceva întâlnim foarte rar la noi în țară, așa că nu vă rămâne decât să apelați din plin la camera foto de 2 megapixeli cu care

realizați fotografii la o rezoluție maximă de 1600 cu 1200 de pixeli. Stocarea lor o puteți face fie în cei 80 de mega ai memoriei sale interne, fie pe cardul microSD pe care trebuie să îl achiziționați separat. Un plus foarte mare îl dăm și agendei telefonice. Aici putem stoca până la 1000 de nume și numere de telefon, cu tot cu mini-fotografia persoanelor. Oricum, mulți dintre noi nu cred că vor folosi nici măcar un sfert din aceasta, dar asta este o altă problemă. La ora actuală, orice telefon care se respectă dispune de sunete polifonice, însă nu foarte multe pot reda aceste melodii pe 64 de canale, așa cum o face Samsung P900.

Melodiile și nu numai acestea pot fi încărcate sau descărcate atât prin metodele clasice, cât și

Specificații Samsung P900

Rețea:	GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Dimensiuni:	94,5 x 47,5 x 26,6 mm
Greutate:	124 grame
Ecran1:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Ecran2:	TFT – 2 culori, 96 x 35 pixeli
Cameră foto:	2 MP
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC
Transfer date:	GPRS – class 10
E-mail:	DA
Bluetooth:	DA
Port infraroșu:	NU
Support Java:	DA
FM Radio Inclus:	NU
T-DMB TV - Inclus:	DA
Port USB:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 800 mAh
Stand-by:	până la 200 ore
Talk time:	maximum 5 ore

prin funcția de Bluetooth sau prin conectorul USB inclus.

Nokia E50

Noua serie de telefoane mobile de la Nokia are un bagaj mult



îmbunătățit de accesorii și opțiuni incluse. Spre exemplu, acest model E50, ce urmează să apară pe piață cât de curând, folosește ca manager sistemul de operare Symbian versiunea 9.1. Printre lucrurile cărora trebuie să le asigure buna funcționare se numără serviciile de transfer de date ca GPRS, EDGE, Bluetooth, infraroșu și chiar USB. Dacă tot țineți cu tot dinadinsul, E50 știe să profite din plin și de funcțiile BlackBerry. Bineînțeles, cine are nevoie de ele, cine nu, se poate rezuma la hands free-ul inclus, la funcția de voice command sau la jocul Pro Tour Golf. Memoria internă totalizează 70 de megabiți, însă după cum deja ne-am obișnuit, aceasta poate fi extinsă cu ajutorul cardurilor de memorie de tip microSD.

Dimensiune: 113 x 43 x 15 mm

Greutate: 104 g

Display: TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli

Tip acumulator: Standard Li-Ion 970 mAh

Stand-by: până la 215 ore

Talk time: maximum 6 ore

Ofertant: vezi www.nokia.ro

BenQ-Siemens M81



Pentru a-și completa gama de telefoane ce trăiesc sub același acoperiș, părinții BenQ-Siemens au decis că este momentul să lanseze un nou model de telefon, ediția sport. Foarte multă lume preferă acest gen de telefon, pentru că majoritatea sunt persoane foarte active. De exemplu, M81 și-a pregătit tot arsenalul de protecție antișoc, atât carcasa, cât și tastele fiind „modificate” pentru a crește rezistența la apă și la praf. Telefonul dispune și de o cameră foto de doar 1,3 megapixeli, însoțită și de un led cu rol de bliț. Uneori, acesta poate fi folosit și pe post de

mini lanternă, foarte utilă când ajungeți în zone mai puțin luminate. Fiind un model destinat în special tinerilor, era imposibil să nu dispună de un conector pentru căști pentru a folosi telefonul și pe post de player MP3. Stocarea melodiilor se poate face pe carduri microSD și multe dintre melodii pot fi utilizate și pe post de ringtonuri.

Dimensiune: 105 x 47 x 18 mm

Greutate: 96 g

Display: TFT – 256.000 culori, 132 x 176 pixeli

Tip acumulator: Standard Li-Ion 820 mAh

Stand-by: până la 300 de ore

Talk time: maximum 5 ore

Bogdan S

LG FLATRON™



Orice lucru neclar cauzeaza confuzie

curand la



Ultra PRO
Computers
ultrabuni în calculatoare

RA *Slim* SERIES L1770HQ / L1970HR



2000:1
Digital
Fine
Contrast



Cea mai inovatoare rata de contrast din lume **2000:1**

Cea mai buna calitate a imaginii cu o rata de contrast extrema.
Experimentati cele mai clare imagini disponibile astazi pe un monitor LCD.

Professional Rock Stacking & Rock Balancing

www.teamsandtastic.com/RockStacking

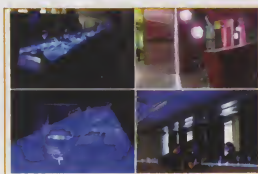
Nu știu, eu cred că oamenii ăștia le lipesc cu Super-Glue, altfel nu prea îmi explic cum de reușesc să balanseze pietrele în halul ăsta. Dar să le dăm credit, este o forma de artă care, zic ei, ia ani de zile pentru a fi perfecționată. Ditamai Feng-Shui-ul!



iBar

www.i-bar.ch

Uite un bar în care nu băuturile sau chelnerița sunt cele mai interesante lucruri de văzut, ci barul în sine. Un bar super sofisticat, care o să te amețească mai tare decât orice Absint. Nu cred că aș rezista să nu dau un fotbal cu capace de bere pe masa aia.



Run up a Wall and Flip

www.wikihow.com/Run-up-a-Wall-and-Flip

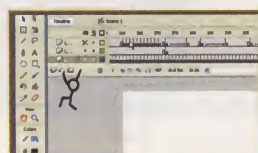
Dacă vrei să îți impresionezi prietena și nu îți ajung banii de o înghețată, ia-ți inima în dinți, asigură-ți coloana vertebrală și ia lecții de aici. Cum să fii Neo în doi pași simpli sau cum să fugi pe pereți. Pare chiar ușor.



Animator vs. Animation

www.newgrounds.com/portal/view/316541

Câteodată, până și animațiile se supără. Iar atunci când animatorul vrea neapărat să le tortureze, atunci să vezi război. Și nu numai război, dar și unul dintre cele mai bune flash-uri pe care le-am văzut în ultima vreme.



X-Men: The Last Stand

Foarte interesanți mutații ăștia, cu super-puterile lor care îi pot transforma cât ai bate din palme fie în idoli, fie în paria. Pe mutații noștri de serviciu însă, i-au tratat cu ceva mai multă bunăvoință. Sunt doar bolnavi. Și cum orice boală are nevoie de un leac, voila!

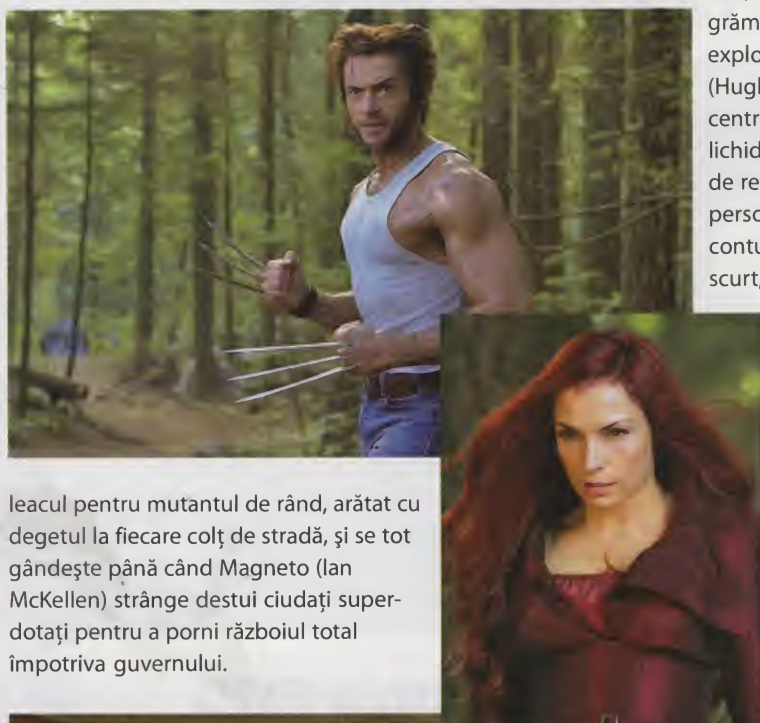
X-Men: The Last Stand este al treilea din serie și cel mai urât. Jean Grey (Famke Janssen) renaște din propria cenușă asemenea păsării Phoenix, își pulverizează amorezul cu ochi de foc dintr-un sărut, iar apoi i se alătură lui Magneto, foarte supărat că oamenii au descoperit un leac împotriva genei mutante. Campania de vaccinare bate la ușă, mutații se împart în două tabere (unii își doresc leacul), iar Magneto își strânge armata. Profesorul Xavier (Patrick Stewart), dimpotrivă, se gândește ce-ar putea însemna



Filmul este surprinzător de sumbru, comparativ cu restul din serie, și omoară câteva dintre personajele noastre preferate încă din prima parte. Oare cine va fi următorul? O manevră cam riscantă, având în vedere că fanii înrăiți s-ar putea să nu aprobe eliminarea eroilor și să treacă la repercusiuni. „Ca scenarist, mai ai nevoie de geamuri?” În

rest, efecte speciale cu grămada și scene explozive cu Wolverine (Hugh Jackman) în centrul acțiunii, cu prețul lichidării unor personaje de referință, cu personalități bine conturate în trecut. Pe scurt, The Last Stand nu este un film nemaipomenit, dar este bine făcut și merită vizionat, mai ales dacă v-au plăcut primele două. În caz contrar, măcar să aveți cu ce digera floricelele.

■ KIMO



leacul pentru mutantul de rând, arătat cu degetul la fiecare colț de stradă, și se tot gândește până când Magneto (Ian McKellen) strânge destui ciudați super-dotați pentru a porni războiul total împotriva guvernului.





V for Vendetta

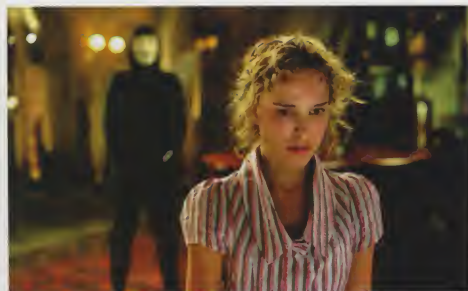
După ce și-au pus amprenta asupra noastră cu The Matrix și au dat-o în bară rău de tot cu cele două sequel-uri aferente, frații Wachowski s-au apucat de un nou proiect. Este vorba de ecranizarea unei cunoscut benzi desenate, V for Vendetta. Momentul este cum nu se poate mai potrivit, iar subiectul cât se poate de îndrăzneț. Într-o Anglie modernă și totalitară, un om mascat (în Guy Fawkes, un celebru personaj englez care a încercat să arunce în aer Parlamentul în 1605) încearcă să răstoarne sistemul corupt. Și

londonez) transformă filmul într-un manifest cât se poate de clar împotriva politicii americane actuale.

Chiar dacă omul din spatele benzii desenate originale (Alan Moore) a declarat că nu vrea să aibă nimic de-a face cu acest film, categorisindu-l ca o încercare lașă a americanilor de a prezenta propriile probleme pe spinarea altora, ce este important aici este ideea, așa cum declară și personajul principal al filmului, V.

Susținut de o prestație actricească de zile mari (Hugo Weaving demonstrează că nu trebuie să fii văzut pentru a fi un actor cu adevarat bun), replici memorabile, idei îndrăznețe și o realizare de excepție, filmul este cea mai apropiată formă de revoluție ideologică pe care o veți vedea venind din Hollywood și cel mai bun film pe care l-am văzut în acest an. Atât de bun încât o să mă mai uit la el o dată.

■ Mitza



nu oricum, ci aruncând în aer clădiri. Un terorist, văzut ca erou de către populație, care declară că anumite clădiri sunt doar niște simboluri ce merită distruse... Sună cât se poate de real, după 9/11, nu? În plus, numeroase referiri/critici la adresa SUA, la evenimente recente (torturile din închisorile din Irak, atacurile cu bombă din metroul



Pădurea spânzuraților

An: 1964

Regie: Liviu Ciulei

Genul filmului:

Dramă, Istoric

Cu: Victor Rebengiuc, Anna Széles, Ștefan Ciubotărașu

Suport: DVD

Un produs: CENTRUL NAȚIONAL AL CINEMATOGRAFIEI



BD în alertă

An: 1970

Regie: Mircea Drăgan

Genul filmului:

Comedie

Cu: Toma Caragiu, Dem Rădulescu, Jean Constantin, Puiu Călinescu, Sebastian Papaiani, Iurie Darie

Suport: DVD



Un produs: CENTRUL NAȚIONAL AL CINEMATOGRAFIEI

Actorul și sălbaticii

An: 1974

Regie: Manole Marcus

Genul filmului: Dramă

Cu: Mircea Albulescu, Toma Caragiu, Mircea Diaconu, Ovidiu Iuliu Moldovan

Suport: DVD

Un produs: CENTRUL NAȚIONAL AL CINEMATOGRAFIEI



Ștefan cel Mare

An: 1974

Regie: Mircea Drăgan

Genul filmului:

Dramă, Istoric

Cu: Gheorghe Cozorici, Violeta Andrei, Iurie Darie, Gheorghe Dinică,



Ernest Maftei, Draga Olteanu Matei

Suport: DVD

Un produs: CENTRUL NAȚIONAL AL CINEMATOGRAFIEI

Filmele sunt distribuite de către
EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.
Telefon: 021-408.30.40



UBISOFT

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Ghost Recon: Advanced Warfighter

Care este data de lansare a jocului Call of Juarez?

a. Septembrie 2006 ☐b. August 2006 ☐c. Ianuarie 2007 ☐Nume, prenume Str. Nr. Bl. Sc. Ap. Localitate Cod Județ Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Call of Juarez din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 august 2006.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un Firestorm Digital 3 Gamepad

Ce putere dezvoltă subwoofer-ul lui
Hercules XPS 2.160?a. 10 wați ☐b. 20 wați ☐c. 30 wați ☐Nume, prenume Str. Nr. Bl. Sc. Ap. Localitate Cod Județ Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în rubrica Hardware din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 august 2006.EURO
ENTERTAINMENT
ENTERPRISES

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul din cele 5 DVD-uri cu filmul Pădurea Spânzuraților

În ce an a fost lansat filmul Pădurea Spânzuraților?

a. 1981 ☐b. 1975 ☐c. 1964 ☐Nume, prenume Str. Nr. Bl. Sc. Ap. Localitate Cod Județ Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul Pădurea Spânzuraților din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 august 2006.



Nu ești cumva din familia Adams? **Imagine trimisă de Tarek Naboulsi.**



Exemplu de marcaj om în om. **Imagine primită de la Peter Cișmigiu.**



Ne mulțumim și noi cu ce avem. **Imagine trimisă de Pantiru Ionuț.**



Soldatul jumătate om, jumătate păianjen și trei sferturi arbore. **Imagine trimisă de McChicken.**



Parcă acum aud ceva... dinspre SSW. **Imagine primită de la Stan Gabriel Ovidiu.**



Things people do to get lucky. **Imagine trimisă de Dan Petrescu.**



Briefingul dinaintea misiunii. **Imagine primită de la Raziell17.**

Câștigătorul din acest număr este McChicken.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzaretha@level.ro.

Chatroom



Vuuuummmm!!!
Ziiiiimmmmm!!!! Buff!!!
Aaaaa!!! Mașinuța mea!
Noroc că tipii de la NFS au uitat să învețe mașinile să se strice. M-am bușit de zid, dau înapoi, revin pe șosea, bag 100 la oră în... prea puține secunde și iar mă bușesc. În acest moment, îmi pică fisa.

Poate că dacă nu aș conduce și scrie rubrica în același timp, aș reuși să îmi salvez mașinuța de o vizită la psiholog. Așa că vă las să citiți prima parte din povestioara asta cu Marcica (a doua parte vine luna viitoare) și vă aduc aminte adresa chatroom@level.ro la care puteți continua să trimiteți mugetări și ce mai aveți publicabil prin calculator. Vruuuuuuuuuuummmmm!!!!!!

■ Akasha

MARCICA (sau rețeta pentru supă de găină)

Mama mă anunță, fără obișnuitele menajamente, că trebuie să plece la țară. Că sunt lucrări de făcut. De parcă acasă nu sunt lucrări de făcut.

–Am să stau două zile, spune ea.

–Bine, zic eu.

–Te descurci?

–Desigur.

Neașteptat de repede, a venit ziua plecării.

–Știi ce ai de făcut, nu?

–Evident.

–Când pleci de acasă, te asiguri că ai închis apa, lumina, gazele, da?

–Da.

–Nu uiți să închizi ușa?

–Normal.

–Ți-am călcat bluzițele. Am pus deasupra câte un bilețel. Luni și marți. Bluzița pentru luni este sub bilețelul pe care scrie luni. Da? Iar cea pentru marți...

–Sub bilețelul pe care scrie marți, completez eu încercând să-i dovedesc că am priceput.

Mă privește cu neîncredere. Îmi caut repede privirea mea cea mai senină și o afișez, deși pentru mine, situația este pur și simplu disperată.

–Nu uiți nimic în priză.

–Nu uit.

Mama mă privește lung, lung de tot. Neîncrederea ei mă omoară.

–Mai e ceva, spune ea.

Eram convinsă că mai e ceva. Puteam să jur că mai e ceva. Aș fi băgat mâna-n foc că mai e ceva.

–Ce? întreb eu aparent calmă.

–Să-i faci supă lui Dan (husband).

Dacă Dan vrea supă, atunci trebuie făcută supă. Acest lucru nu este negociabil. Pe orice alta temă aș mai fi putut discuta. M-aș fi putut târgui. Dar cu asta nu.

–Aoleu, zic eu.

–Stai, nu te speria. Este simplu. Ai aici cartea de bucate. Vezi!? La pagina asta ai rețeta pentru supă de găină. Zău că este simplu. Faci exact ce scrie aici. Nu ai cum să greșești. Da?

–Bine, sunt eu de acord. În fond, cât de greu poate să fie?

–Vezi să fie o găină frumoasă. Dacă găina este bună, supă se face singură.

–Pai da, zic eu dându-mă de pricepută.

–Și nu uita de Coco. Să-i dai să mănânce și mai ales să-i duci gunoiul. Să n-o lași să stea în murdărie. Ai înțeles?

Coco este perușul nostru. Mascota familiei.

–Am înțeles, zic eu și completez în gând, vedea-o-aș friptură.

–Bine, la revedere, zice mama mea și pleacă.

Nici un cuvânt despre mine. Nici un fel de încurajare. Să fi zis și ea acolo – iar tu fii atentă să nu răcești, îmbracă-te bine, nu uita să mănânci și altele. Dar nu-i nimic. Mă voi descurca. Am să-i arăt eu ei.

A doua zi dimineața mă duc la piață, în Moghioroș. Ochesc un țaran cu găini. Mă uit lung la găini. Găinile se uita și ele la mine. Acest lucru mă bucură. Este un început fericit. Asta înseamnă că putem colabora. "Care o fi mai frumoasă?", mă întreb eu. Sinceră să fiu, pentru mine toate sunt la fel. Mă aplec până la pământ și mă uit la picioarele lor. Par la fel. Mă urc pe o ladă și le privesc cu mare atenție. Drace, nicio deosebire.

–Ce faci fâi, fată? mă întreabă țaranul.

–Mi-a plecat mama pentru două zile. La țară, îi explic eu încercând să-i captez bunăvoința. Este bine să mi-l fac prieten. Am nevoie de el! Eu la găini nu mă prea pricep.

–Aha, zice el.

–Și aș vrea o găină, zic eu.

–Păi da, cine n-ar vrea, zice el.

–Păi nu, zic eu.

The million dollar question(s):

Ce carte ai scrie dacă ai știu cu siguranță că toată lumea o va citi?

Mitza

The Mitza Bible: „How to worship the guy and where to send him money”.

ciOLAN

Ghidul sinucigașului și o să rămân singur.

KIMO

Wasn't me!

Locke

Mersul pe jos în 10 pași (lecții).

Rzarectha

O carte lungă. Cea mai lungă ever... în latină.

–Aha.

–Dar aș vrea o găină frumoasă, înțelegi. Îi fac cu ochiul, lăsând astfel să înțeleagă că sunt dispusă să dau un ban în plus, dar să am ce-mi doresc.

Țăranul mă privește cu multă atenție. Asta este bine. Cred că o să mă ajute.

–Păi da, zice el, cine n-ar vrea.

–Să aibă pieptul frumos, îi spun eu rugător.

–Păi nu?

–Adică să aibă pieptul tare. Tare și mare.

–Lapte nu vrei să dea?, glumește el.

Cred că ne înțelegem foarte bine. Când doi oameni glumesc, este clar că ei se înțeleg foarte bine. Nu?

–Și picioarele, zic, aș vrea să aibă picioare frumoase.

–Păi da, zice el. Cine n-ar vrea.

–Să fie așa, mai groase sus, dar nu prea groase, iar jos să fie subțiri. Mie îmi plac găinile cu glezna subțire. Să aibă glezne fine, delicate, înțelegi! îi zic eu.

–Păi da, mormăie țăranul. Am impresia că țăranul nu mai este la fel de binevoitor și nu înțeleg de ce.

Mă dau jos de pe ladă și îl întreb:

–Ce zici de aia peștriță?

–Ce să zic? Săraca!

Îmi place de țăran, se vede că este un om milos. Sunt convinsă că le vinde de nevoie. Omul se apropie de găină și încearcă să o prindă.

–Aha, aia, zic eu. E frumoasă, nu?

Aș dori ca țăranul să-mi confirme acest lucru. Aș fi mai liniștită dacă el mi-ar spune

că-i frumoasă.

–Păi e, zice el.

Îmi dau seama că-l doare sufletul. Le-o fi crescut din greu. Sunt convinsă că s-a atașat de ele. De, așa e viața.

–Să știi că-mi place, îl încurajez eu frecându-mi palmele a bucurie.

–Zici că ți-a plecat mama, mă întreabă el.

–Păi da, îi confirm eu.

–La țară, nu?

–Păi da.

–Două zile?

–Păi da.

–Și acum vrei să-ți faci de cap, glumește el încrunțat.

–Păi da, îi răspund și eu a glumă.

–Aha, zice el.

Prinde găina și o bagă-n pungă. Iau găina și dau să plec.

–Auzi măi fata, zice țărănul, mai bine...

Nu-și termină vorba și mă privește, așa, iscoditor.

–E? zic eu.

–Nu, nimic, zice el. Se întoarce spre găini și își face o cruce pe mare, țărănească. Doamne, Dumnezeu, zice.

Cred că este mulțumit că a mai vândut o găină.

–Auzi, strigă el după mine. Să știi că o cheamă Marcica. Așa să știi. Marcica, striga el aproape plângând.

Când ajung acasă, pun găina pe masă. Pe masa din bucătărie.

–Ce faci fa, Marcico? o întreb eu așa țărănește, ca să mă înțeleagă fata. Ai dat de necaz?

Mă privește cu ochi blânzi, aproape adormiți. Nu cred că este indicat să intru într-o relație prea amicală cu ea. Nu de alta, dar o să-mi fie greu să o fac supă. Nu poți să-ți faci amicii supă. Nu? Așa că închei discuția cu ea și iau cartea de bucate. Sunt hotărâtă să respect întocmai rețeta. "Supă de găină. Se ia o găină potrivită"... "Hopa, stai așa", zic eu. "Cum adică se ia o găină potrivită? Ce este aia o găină potrivită? Potrivită cu ce? De ce nu o găină să se asorteze la... Să mergem totuși mai departe. "... ca mărime". "Aha, potrivită ca mărime. Așa da. Și totuși cum adică potrivită? Dumnezeu, ce ticăloși și bucătarii ăștia! Nu vor să-și dezvăluie secretele, dar vor să câștige un ban din publicarea cărților de bucate. De ce nu au spus se ia o găină de 28 de cm?". Mă uit la Marcica. Câți centimetri o avea? Iau metru de croitorie și încerc să o măsoar. Marcica este o găină cu multă personalitate. Este evident că se simte umilită de această operație. Nu vrea să stea. Nu vrea să stea și pace bună. Îmi cer scuze. Cine sunt eu să o jignesc pe Marcica? Am să

consider că Marcica este potrivită ca mărime. Dumnezeu! Revelația! "Dar este la mîntea cocosului", strig eu. "Scuze Marcica, am zis cocos așa în virtutea inerției. Nici un moment nu am vrut să te jignesc". Ce naiba fac eu aici, îmi cer scuze de la o găină. Mă uit la Marcica. Pare supărată. Este agitată și nu-și găsește locul pe masă. Fata are dreptate. Ca să o împac, îi dau niște mei din porția Cocăi. După cum spuneam, mi-am dat seama ce a vrut să spună bucătarul. Cu ce se poate potrivi o găină ca mărime? Pai este clar, cu vasul în care vrei să o gătești. Nu? Iau mai multe oale și le întind pe masă, pe aragaz și pentru că nu-mi ajunge spațiul, mai pun două și pe jos. O iau pe Marcica și o pun din oală în oală căutându-o pe cea mai potrivită. Cred că am găsit-o. Este o oală frumoasă, roșie, cu care Marcica se potrivește perfect. Chiar se simte bine. Pun capacul. Este în regulă. Așa da. O scot pe Marcica din oală. Întorc oala cu fundul în sus și citesc. Argeș și niște frânturi de cuvinte ilizibile, după care urmează: capacitatea 50 kg. E în regulă, este evident că am găsit oala cea mai bună pentru Marcica. "Se opărește și i se smulg penele". Nicio problemă. Iau oalele de prisos și le pun la loc. Cu acest prilej, câteva se ciobesc, dar pentru o cauză bună merge. Dau drumul la apa caldă. E cam fierbinte, îmi zic. Mă uit în carte să văd la ce temperatură trebuie opărită Marcica. Nu scrie. Doamne, Dumnezeu nu scrie. Acest lucru mă enervează cumplit. Cum pot domnule să scoată ăștia așa niște cărți tâmpite? Ce mare lucru ar fi fost să spună "găina se opărește la 60 de grade". Mă rog, 60 este probabil cam mult, s-ar putea Doamne ferește să moară. În sfârșit, să dea acolo temperatura exactă.

Sunt foarte supărată. Și maică-mea: "te uiți în carte, faci ce spune acolo. Este foarte simplu. Nu ai cum să greșești". Să vezi ce am să-i zic. Bine, să mergem mai departe. Potrivesc apa și o opăresc pe Marcica. Este chinul dracului. Marcica nu vrea să stea. Se zbate ca nebuna și-mi scapă din mâini. Încercând să o prind, dau peste policioara cu farfuriile primite cadou la nunta de argint a părinților. Mama le ține expuse de parcă am fi la muzeu. Slavă Domnului, acum am scăpat de ele. Oricum era o prostie. Cică chenar de aur? Ete na! Și ce dacă! O prind pe Marcica, o leg zdravăn cu o sfoară și o bag înapoi în chiuvetă. Strâng cu fârașul apa de pe jos și scot covorul care s-a udat flească, pe balcon. Mă întorc în bucătărie și o opăresc bine pe Marcica. Ea cotcodăcește de mama focului, dar nu mă las impresionată. Știu că trebuie să o opăresc bine ca să-i pot scoate după aceea penele. Ce-ar fi să-i dau cu săpun. Asta o să-i înmoaie penele. Ba nu, am să-i dau cu pastă de ras. Pasta de ras înmoaie barba, nu? Așa se lăudau și Dan și taică-meu. Asta este cea mai bună soluție. Zis și făcut. O clăbucesc bine pe Marcica. "Ia zi tu că nu-ți place?" o întreb eu. O limpezesc bine, o scot din chiuvetă și o șterg cu un prosop. Arată grozav numai că miroase un pic cam ciudat. Bănuiesc că de la penele umede. Nu-i nimic, îi dau cu un pic de Magie Noir. Așa da, arată bine și miroase grozav. Acum să-i scoatem penele. Problema este de unde să începem. Mă uit la Marcica. Deși legată, sare de acolo-colo ca disperată. O prind, o pun sub braț și mă duc cu ea în sufragerie. Iau telefonul și îl sun pe Corneliu. Prietenul meu Corneliu. Doctor în psihologie.

– va urma –



LEVEL 07/06

talon de comandă

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA,
doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL lunie-luile 2006	10 lei noi/ (100.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL SECURITATE	10,5 lei noi/ (105.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL VISTA GRATIS	11 lei noi/ (110.000 lei/buc)		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit _____ în data de _____ mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa
alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul
Vogel Burda Communications
RO71ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 07/06

talon de abonament

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un
ABONAMENT la
revista **LEVEL**, pe

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	81 lei noi/ (810.000 lei)	50 lei noi/ (500.000 lei)
12 luni	162 lei noi/ (1.620.000 lei)	90 lei noi/ (900.000 lei)

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit _____ în data de _____ mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonat, cu codul _____

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul
Vogel Burda Communications
RO71ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr.

RO90TREZ1315069XXX000746
deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

best
distribution



Câștigă jocul Half-Life: Episode One

Care este numele personajului feminin
omniprezent în Episode One?

- a. Lara ☐
b. Alyx ☐
c. Pamela ☐

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Half-Life 2: Episode One din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 august 2006.

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro



Calculator Diablo 666 I

- Procesor: Intel® Pentium® 4 506 (2.6 GHz)
- Placă de bază: PM8M2-V
- Memorie: 512MB DDR 400
- Hard disk: 80GB 7200 rpm
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: GF FX5500-TD128LF
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

1.499 LEI cu TVA • 35 LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo Dual Core

- Procesor: Intel® Pentium® D 805 (Dual Core 2 x 2.6GHz, LGA775)
- Placă de bază: PM8M3-V
- Memorie: 512MB DDR 400
- Hard disk: 80GB 7200 rpm
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: FX5500-TD256 MB
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

1.699 LEI cu TVA • 40 LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo 6666 PRO

- Procesor: Intel® Pentium® 4 630 BOX (3,0 GHz)
- Placă de bază: PM8M2-V
- Memorie: 1G DDR 400 (2*512)
- Hard disk: 160GB SATA2
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: FX5500-TD256 MB
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

2.199 LEI cu TVA • 52 LEI cu TVA / lună

FLAMINGO

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro; Livrare gratuită la comenzile on-line
DAE - Credit în euro, cu DAE de 15,41%, pentru o perioadă de 60 de luni. Configurațiile oferite nu includ monitor și boxe

Performanța în care poți avea încredere!

Sistemele Diablo bazate pe procesorul Intel® Pentium®D cu noua tehnologie de procesare dual-core pot fi folosite mai bine pentru aplicații multitasking.

Completează viața familiei tale oferindu-le un calculator care se potrivește fiecăruia!

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Pentium®D sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii. Această gamă de calculatoare oferă o mare varietate de soluții hardware și software. Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau ale subsidiarelor acestora din Statele Unite sau din alte țări.